

另类风骨，神秘世界

专访：从"魔兽"到"宝石"



黑暗血统的延续

《睡狗》：香港制造

10月中

本期零售价 ￥10

Popsoft www.popsoft.com.cn 2012年 总第418期

大众软件®

电脑应用与娱乐的第一

深度游戏

暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、仟游软件。



NEED FOR SPEED™

MOST WANTED

a CRITERION GAME



ISSN 1007-0060



本期重磅专题：

战锤40K背景之何露斯大叛乱

主题月：CSGO评论＋CS传奇＋Dota 2＋阀门员工手册



本期重磅前瞻

记忆猎手



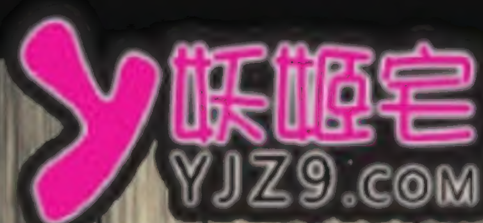
黑暗崛起 不删档

8月28日开放内测！

世界，需要英雄！







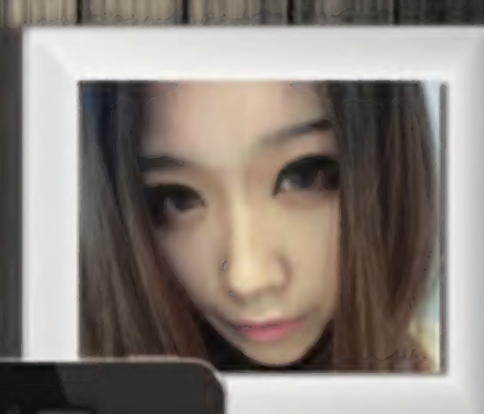
500美女激情入驻

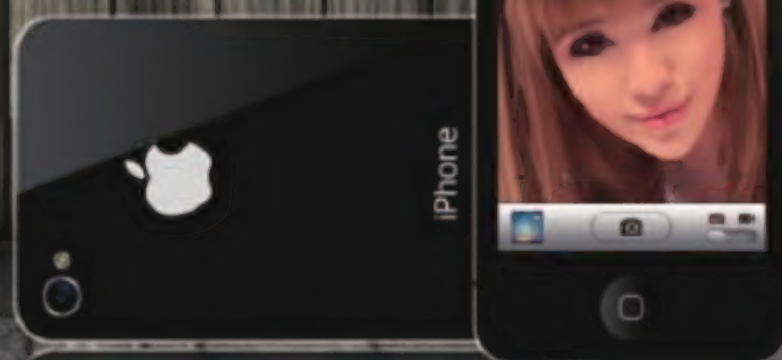










登录游戏即送Q币 IPHONE4S等大奖



九合游戏 9hgame.com 巨阵星空 INFINITE STAR 联袂奉献！

更多游戏相关信息请关注《圣域传奇》官网：http://sycq.xkyx.com 垂询热线：010-51085866



OCTOBER

本月强档

记忆猎手

这是2084年的巴黎，一副物欲横流的反乌托邦景象。这里有更多的高楼大厦，也有无处不在的监控设施，连个人隐私也再无法得以保全。人类的记忆现在可以被数字化，被交易买卖，随之兴起的还有借此赢得巨额利润又暗地里图谋不轨的商业公司，是的，你大概想起了《杀出重围》里的Sarif Industries……

3

3个月内即将发售的游戏有：



F1竞速明星

F1 RACE STARS



模索尼克全明星赛车——变形

SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED



刺客信条III

ASSASSIN'S CREED III



钢铁苍穹——入侵

IRON SKY: INVASION

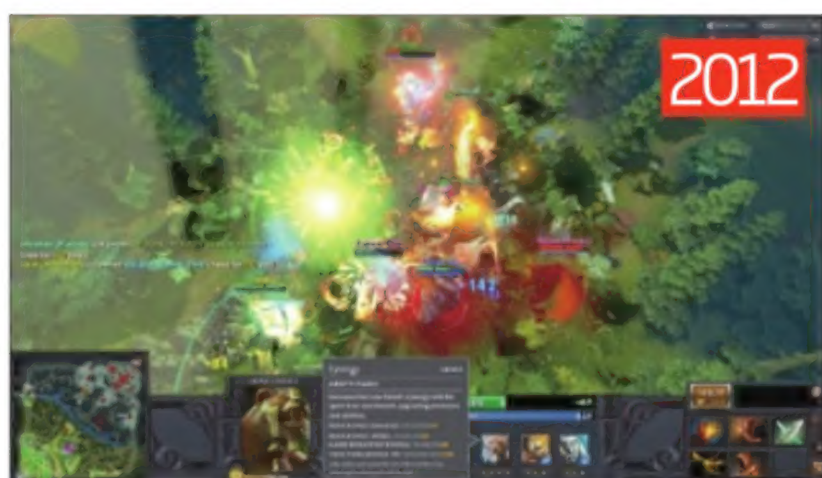
6

6个月内即将发售的游戏有：



足球经理2013

FOOTBALL MANAGER 2013



Dota 2

DOTA 2



鬼泣

DMC



断剑——蛇妖的诅咒

BROKEN SWORD: THE SERPENT'S CURSE

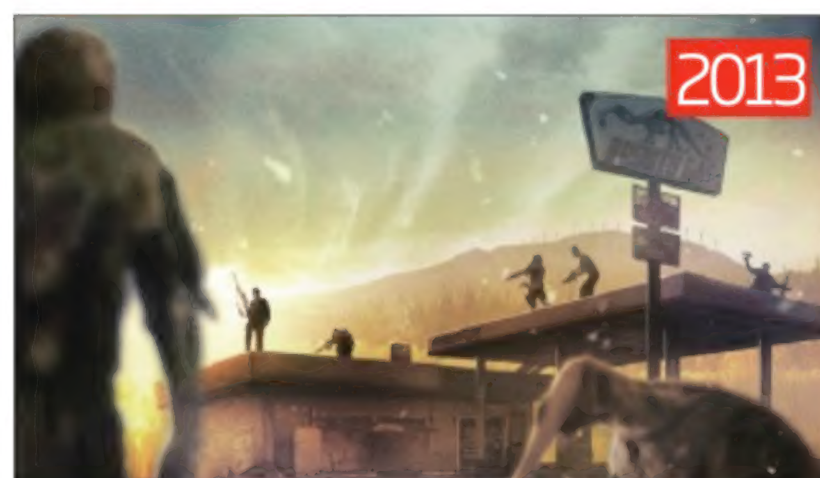
9+

9个月内或以上即将发售的游戏有：



圣域3

SACRED 3



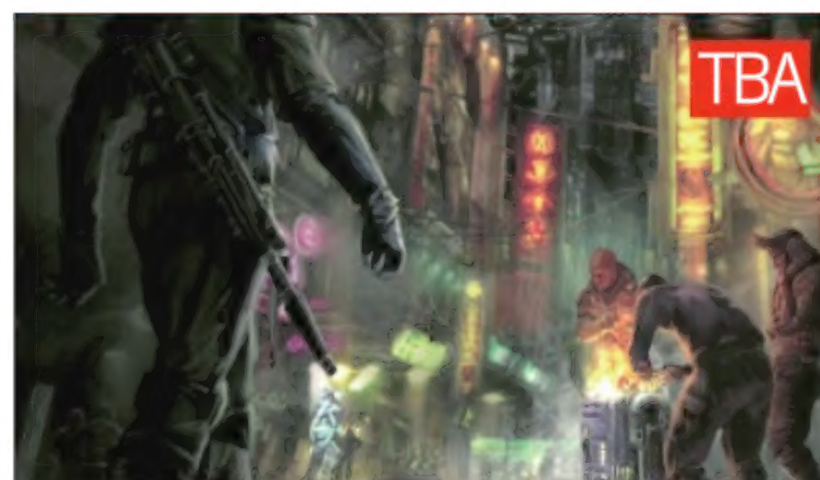
腐朽之地

STATE OF DECAY



潜龙谍影——原爆点

METAL GEAR SOLID: GROUND ZEROES



星球大战1313

STAR WARS 1313





GAME SPECIAL P12

专题企划

反恐精英——我是传奇

不论你承认与否，CS早已成为FPS游戏乃至整个游戏史不可磨灭的一部分。没有CS，就没有射击游戏用户群的爆炸性增长，FPS很可能还是少数玩家的个人爱好。这是一部由群众构思、由群众创作、服务于群众的游戏，它的成功，是草根文化的胜利，也是网络狂欢的胜利。

GAME SPECIAL P54

专题企划

何露斯大叛乱

何露斯大叛乱的时代应当是“战锤40K”大背景下最应该做成游戏的一个时期。与我们现在玩到的“战锤40K”游戏不同，在何露斯大叛乱的时代，数以千万计的星舰跨越银河，扩张人类文明的版图；在何露斯大叛乱的时代，人类的军事科技到达了顶峰，上千吨的战争机器像神灵的化身一般行走在凡间……

晶合通讯

专题企划

在线争锋

前线地带

深度游戏
@暴雪娱乐

@育碧软件

@美国艺电

@仟游软件

@完美世界



GAME PREVIEW P84

前线地带

记忆猎手

CAPCOM在科隆电玩展公布的这款全新游戏，几乎融合了时下所有流行科幻游戏的元素，既有像是"杀出重围"的赛伯朋克世界，又有如《镜之边缘》一样行动犀利的主角；近身格斗是必备的生存能力，但如果想要尽量平静地完成任务，也需要开动脑筋解决谜题，不能一味好勇斗狠。



REVIEWS P153

评游析道

云游戏的破灭与重生

尽管全球最大的云游戏服务商OnLive在投资公司Lauder Partners主导的重组中，将技术、商标等资产转移到一家新成立的公司，并将200名员工裁去一半。但这并不意味着云游戏服务折戟沉沙，相反，它标志着云游戏服务终结了之前小打小闹的局面，重装上阵，步入了有序的计划中。



“你们打得不累，就说明我们做得不够好！”

——原Epic Games开发总监（已离职加入Irrational Games）Rod Fergusson在《Xbox官方杂志》的采访中谈及了新作《战争机器——审判》的开发思路，People Can Fly将大幅度提高本作的游戏难度。

“这个时候创造新品牌是一个错误。”

EA总裁Frank Gibeau认为，在当前主机世代即将结束的现在，创立新品牌新系列并不是一个好主意，也许将现有的成熟产品继续发扬光大会更好。EA自己正在为下一代主机开发数款新作，而对本世代的开发策略已经全面转向续作开发。





“《火爆狂飙》的概念在当年没有被玩家接受。”

——负责今年的《极品飞车——最高通缉》开发的Criteron Games的副总裁Alex Ward谈及他们早年的经典作品《火爆狂飙——天堂》时，坦承当时的玩家并没有接受《天堂》的新概念，而在“极品飞车”新作中他们将继续从《天堂》开始的游戏性革命。

“《毁灭战士Ⅲ——BFG版》并不是简单的高清重制。”

——本作开发团队成员Tim Willits对VG247称，《BFG版》加入了大量来自《狂怒》的新引擎技术，例如新的操作模式、新的光源引擎、网络支持层和3D显示支持，很多原版中不尽如人意的关卡设计也进行了调整，从某种层面上说，本作是对原版的重新演绎而非简单复刻。

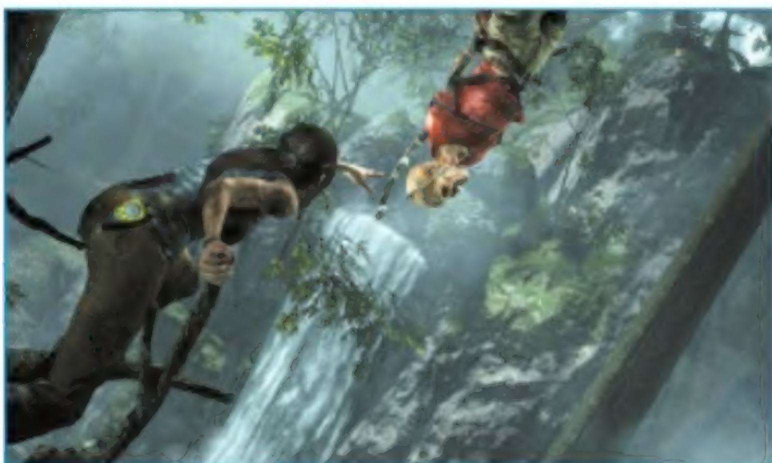


“市面上一大半的游戏都是赶工出来的无诚意作品。”

——移动平台社交游戏《全面战争——将军之战》的制作人Renaud Charpentier语出惊人，认为如今的游戏开发者大多过度注重技术层面，忽视了新游戏形态的思考和对游戏性的雕琢。在他看来，几十人花上如此之久的时间制作的作品在游戏性上却一无是处，是对开发资源的不可饶恕的浪费。

“新劳拉的形象会更接近玩家身边的普通人。”

——我们所熟知的那个劳拉在过去的岁月里更像是一个不可接近的女神英雄，而新作开发商Crystal Dynamics主管Darrell Gallagher认为，这样并不利于玩家和他们手中的角色展开情感上的互动，就如新世纪的“蝙蝠侠”与“007”系列电影中的英雄角色一样并非高高在上，而是拥有自己凡夫俗子的一面。



“3A游戏这个概念正在逐渐走出历史。”

——《刺客信条Ⅲ》创意总监Alex Hutchinson认为，“刺客信条”系列这样的3A级作品已经成了市场上仅存的恐龙级稀有生物，那种动辄上百人的开发团队外加多工作室协同制造的大工业作品将会越来越少，特别是中等规模的开发项目正在逐渐死去。

“真正的跨平台游戏短期内不会成为现实。”

——《FIFA 13》执行制作人David Rutter坦承，虽然本作拥有了大量的跨平台数据分享功能，但真正意义的跨平台游戏对战恐怕短期内还不会实现。





“不要只开花不结果就好了。”

——著名公共融资平台Kickstarter的报告显示，2012年上半年游戏领域的公众集资数目位列第一，以5000万美元的数额超越了同为大热门的电影和设计等领域，其中不乏《废土2》这样关注度极高的知名游戏开发项目，只是希望这些钱真的能开花结果。

“从无脑化回归一些古典特色也好。”

——《终极刺客——宽恕》的开发商IO Interactive揭示说，本作其实原本有自动回血系统，目的是让更多玩家能接触这个系列，但因自动回血系统让“终极刺客”系列招牌式的潜入体验和挑战荡然无存，工作室再三思考之后决定将其删除。





“上次印错字，这次游戏被偷？不给力啊。”

——《生化危机6》距离上市还有一个多月时间（至本期截稿日），就已经传出波兰有玩家先拿到了德版游戏，更有实物拍照和视频截图为证，CAPCOM慌了神出来解释说这是仓库被盗。这种游戏发行上的巨大失误他们也不是第一次犯了，之前的《生化危机——启示录》连名字都能印错。

“敢于创新但后果不佳，祝Funcom好运。”

——Funcom的《神秘世界》上市之后销量惨淡，公司创意总监Ragnar Tornquist承认20万份的销量远远不如预期，因此Funcom将面临大量的裁员和公司策略的大范围调整，不论是对《神秘世界》还是Funcom而言，变革都才刚刚开始。

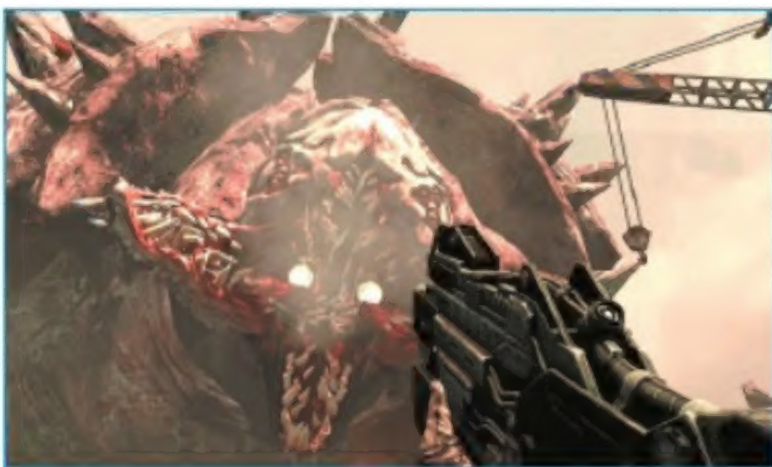


“Steam也招架不住这么多牛鬼蛇神了。”

——Steam新上线的新作社区审核评价系统Steam Greenlight刚刚发布没几天，就有数百款新作火热出炉，但其中也不乏浑水摸鱼的粗制滥造之作，其中甚至有模拟911事件撞击世贸大厦的无良作品，以及一些带有明显种族歧视色彩的东西。

“但PSV现在这个情况就别挑三拣四了吧。”

——索尼负责掌机和主机营销的副总裁John Koller在Gamasutra的采访中称，他们并不希望PSV像PSP一样被大量移植作品占据，要有属于PSV自己的独特风貌，但PSV目前的惨淡情况，其实反倒可能需要一款移植大作。



“小气就直说嘛。”

——CAPCOM在最新的年度财报中指出，公司在今后将着重于支持小规模工作室开发游戏，并加大对数字发行渠道的投入。这些小的开发团队将少于100人，并且将会同时开发多款同系列的续作，摆明了要大规模压榨手中作品的剩余价值，说不定又是《生化危机——浣熊市行动》这样的二三流作品登台亮相的开始。

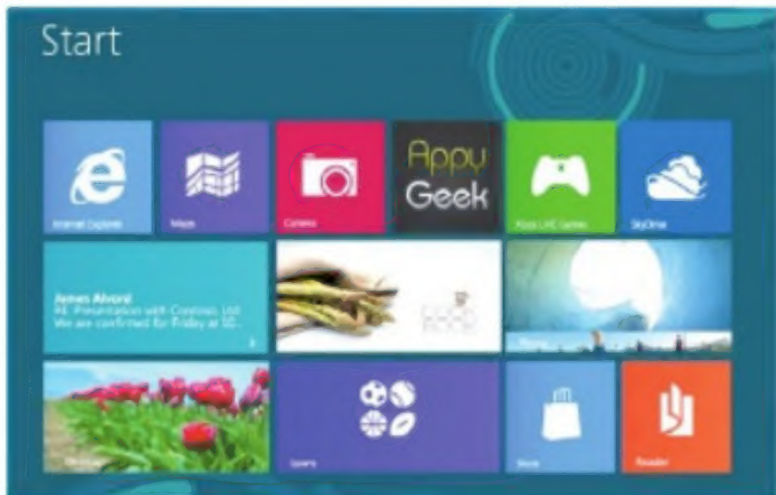
“肯为PC如此下功夫的厂商现在不多见。”

——《幽浮——未知敌手》开发商Firaxis Games对PC版倾注了大量的心血，其UI由另一个团队独立于主机版开发，二者的界面、操控模式都有很多不同，例如主机版的战斗是自由行动的，而PC版和原作一样使用传统战棋游戏的网格棋式战斗方式。





Steam绿光是Valve接纳新开发者的重要举措



Windows 8的软件商店体系很不为人看好


假如Valve真的开始做硬件，会不会再次引起一轮天翻地覆呢?



Steam创意工坊已然形成了属于自己的文化圈和商业圈

Valve的平台化野望
蒸汽机车全速前进

Full Steam Ahead: How Valve's Platform Just Gets Hotter, by Rich Stanton, Eurogamer.net, 2012.8.21

首先，科普一下Steam的由来吧，这里需要请微软和《军团要塞》出场。1999年初Valve发布了《军团要塞经典版》，这是一款依据某个《雷神之锤》MOD制作的《半衰期》MOD，它逐渐发展出了一个仅次于“反恐精英”系列的庞大玩家群体。这是个好游戏没错，但它真正的与众不同之处在于，它后来又以持续更新的方式继续着开发。在那个年代，更新游戏对玩家来说是个很憋屈的事。

与此同时，《军团要塞》的开发者们也在考虑这个问题。Valve意识到自己和玩家之间的距离太遥远了。Gabe Newell在《EDGE》杂志的采访中这样说过：“我们想建立一个可以销售游戏、提供游戏支持、和消费者交流以及使我们可以更好的获得玩家的反馈的系统，而因为没有人当时在做这个东西，我们只好自己动手丰衣足食了。”

这篇文章并不是关于微软的，但必须指出的是，这其实是Games for Windows Live10年前就应该做到的。微软原本有理由和机会统治PC游戏界，但现在他们却只能跟在Steam屁股后头吃灰。GFWL妄图成为Steam竞争对手的想法可笑至极，现在呢，它把希望寄托在了Windows 8封闭的应用程序市场上。

Steam一开始是Valve为玩家提供游戏更新的手段，于2002年作为自动更新系统面世，第一款通过Steam销售的游戏则是2004年推出的《半衰期2》，当时出了不少的问题。首款在Steam上发行的第三方作品则是2005年的《玩偶功夫》（Rag Doll Kung Fu），随后Steam添加了诸如云存储和社区工具这样的新功能。目前全新的社区界面已经上线，随后还将带来大图模式和Valve绿光系统。

Valve的企业文化和成功之本，是他们对待客户的科学态度。很多公司都为这个问题绞尽脑汁，而Valve直接依据对玩家行为的分析来建立自己所需要的体系。他们是一家善于应变的企业，这正是Valve作为业界先锋的独特个性。

最大的新功能和游戏没什么关系。9月5日，Valve将开始在Steam上销售非游戏软件，从Fraps到Scrivener都有可能。它们将与Steam的最强项——综合游戏平台——紧密地结合起来。这有可能使得Steam的影响力超越玩家群体，每个人都有一两个连安装软件都不会，更不要提自己更新的朋友，未来也许你只需要为他安装Steam和注册账号，就不会再接到他们的求救电话了。

再回到本文的开头。微软在不遗余力地推广Windows 8，因为它是一家没有策略可言，只会抄袭苹果的路子，等自己有主意了再说的企业。Windows 8的应用程序商店让很多开发者担忧，因为这意味着很大一部分PC用户将从此被笼罩在这个垄断巨头的阴影下。正因如此，Gabe Newell在西雅图的Casual Connect上接受采访时公开宣称，“Windows 8对PC用户来说将是灾难性的，我认为有些顶级OEM厂商会就此退出市场，对很多人来说，他们的市场份额会遭到惨重打击。”

简单地说，Windows 8对有些第三方提供商来说会非常糟糕。Newell并不是唯一这么想的人，暴雪、Mojang和Stardock也对此持保留意见。需要指出的是，微软仅仅从应用程序的销售中抽成30%，并且在销售总额超过25000美元之后下降到20%的策略比Valve一直以来的固定1/3要好一些（这个数字可能不准确，但Valve官方和第三方开发者经常引用的都是这个数字）。

如今看来，未来出现Steam操作系统也不是没有可能的事情。虽然Steam如今还有很多问题（例如“离线模式”），但都是可以讨论和解决的。对Linux来说，这更是将自己推向普通用户的大好机会。

但我个人并不认为Steam操作系统是多么现实的想法，我更倾向于看起来不那么令人激动的Steam硬件。SteamBox的传闻最早起源于大图模式的演示，而在G4TV最近的一期节目中Newell则提到“如果做硬件的伙计们认为这东西放在客厅会很不错，那样就挺好”。

这也许只是一小步，但Steam发展壮大的一切都是从这样的小步开始的。



旷世杰作，万古流芳

为何《潜龙谍影2》今天看来仍然光芒万丈？

Steven Poole, EDGE Magazine UK October 2012, P32

编者按：“潜龙谍影”系列中综合艺术成就最高者莫过于2001年的《潜龙谍影2——自由之子》，将PS2的机能发挥到极致，拥有无数天才的游戏设定与创意，塑造了无数在游戏史上千古流芳的角色。

有些艺术作品要在面世之后很久才会显现出自己的价值。也许当时外界的评价不够公允，也许创造者和创造过程的故事掩盖了它自身的光辉。这样的作品需要时间的沉淀才能获得公正的评价。举个例子，迈克尔·西米诺的《天堂之门》一开始最受关注的其实是它巨大的投入，但它最终却折戟沉沙，而今天这部电影普遍被看作拥有独特的开创性。对游戏来说，这条法则也是一样的。我记得《潜龙谍影2——自由之子》在2001年发售时的一片叫好之声，但也记得玩家对游戏半程都不能扮演Snake，以及游戏中大量冗长的过场动画表示不满。我打通一周目之后，觉得这是一款高不成低不就的作品，距离近乎完美的《潜龙谍影》和《潜龙谍影3——食蛇者》还有些差距。但现在，我在PSV上重新体验了一次MGS2，我意识到自己错了，这是一款不折不扣的经典杰作。

我很难列出MGS2订立的军事潜入游戏必备的诸多设定。小岛秀夫本人曾称这款作品其实是“关于躲藏的游戏”。但同一类型的哪款游戏，能让你把被打晕的守卫塞进衣柜，甚至丢进大海？有哪个开发者想到让游戏场景和一个健身房（做牵拉可以提高悬挂耐久哦）或者办公室结合起来？有哪个Boss会说出“我是个艺术家，所以我讨厌无聊的军旅生活”这种牛气冲天的台词？谁能想到通过偷听别人的心脏起搏器的频率也能搞出名堂？哪个游戏能在剑拔弩张的全球核战危局和巴斯特·基顿（"Buster" Keaton，美国著名喜剧电影艺术家，独立电影奠基人——译注）式的闹剧间游走自如？而且，如果不是船上咕咕叫的海鸥糟了风景，钻井平台气氛十足的音效还能更好地体现出来。

MGS2中哪怕最微小的部分也都是颇具匠心的，比如说，你要想打开游戏设置，就必须在钻井平台上找个电脑终端。过场动画？没错，如果你不知道自己下一步面对的将是长达半小时的对话的话，现在还是很烦人。但现在，很明显，也很尴尬地说，MGS2的故事和叙事手法，仍然凌驾于当前绝大多数游戏的无病呻吟之上。和“使命召唤”“战争机器”乃至“质量效应”系列的故事比起来，MGS2的故事就像英格玛·伯格曼（Ingmar Bergman，《第七封印》《芬妮和亚历山大》作者——译注）的旷世神作。

十多年过去了，《自由之子》仍然展露出全新的风貌和突破性的创新，甚至比今年E3上几乎全部的新作都更有开创性。一方面说，这标志着我们享受游戏的方式在过去这段时间内悄无声息地发生了变化。10年前，去玩一款再10年前的游戏被叫做“怀旧”，可以被称作是鉴赏，显示这人喜欢展示自己怀古颂今，在早年那粗糙的方块式画面中，感怀那无与伦比的游戏性。但我们今天再回首10年前的游戏，即便没有任何图形上的强化，也不能再叫作“怀旧”了。

当然，另一个角度说，我们生活在一个可以安心涉足新事物的黄金时代，XBLA、PSN和iOS的存在让独立开发者们可以方便地发布自己的作品。但一边是低成本开发的冒险与狂想，一边是大制作的无尽保守。创意如今更多出现在硬件领域，而不是游戏性上，虽然我们可以期望一下，一边的发展会启发另一边的新想法（比如PSV的背板触控、Kinect还有Wii U的触屏手柄）。幸好，这种趋势之中有一些例外，比如David Cage始终在3A级游戏中进行着与众不同的实验；E3上《监守者》的演示如果能够真的呈现出来将是不可磨灭的成就；而小岛秀夫和宫本茂虽然已经不再掌控一切，却仍然在努力地工作着。

但MGS2却仍然是创意的丰碑，虽然MGS3和4是流着同一血脉的伟大作品，但《自由之子》可以说是这一系列中略高一筹的。为了致敬，我把手机的铃声改成了MGS2的通讯信号音。这样，如果有税务局的官员打电话来找我催账，我至少可以先脑补一下是不是Iroquois Pliskin要警告我爆炸的危险了。

MGS2的很多设定在今天看来仍然极具新意

便携式虫洞



悲剧刺猬

一边期盼着《机器猫大战皮卡丘》上市一边期盼着碰到一只榴莲妹子作伴的刺猬

其实，每个人都有个便携式虫洞，可以帮助自己穿越到另外的时空中。它们就隐藏在身边。

在那个另外的时空中，我们可以换一个身份换一个生活，行走在从未存在过的大街，接触到从未存在过的事物，体验从未存在过的人生。

那个时空是为我们服务的，里面出现的每一个人所说的每一句话头上的每一道皱纹嘴角的每一丝表情脚下踏着的每一块地砖上面的每一条裂纹，都是为了让我们相信，这个时空是真实存在的。

我们在那个时空里附身到一个不认识的人身上。大多数情况下，那个人比我们聪明、比我们英俊、比我们人缘好，但是一般也都比我们倒霉——他很可能是刚刚从一架坠毁的直升机里爬出来，或者刚和老婆离婚，而唯一的女儿又被绑架。

有的时候，我们会忘掉自己只是一个附身，而将自己就视为那个时空主角，那个经历了千难万险最后终于凭借智慧与勇气战胜邪恶的家伙。我们为那个时空里面的黑暗而愤怒，为光明而感动，为美德而感动，为别离而伤感……

但当我们终于从虫洞回来，看到周围一切如常，自己不过是做了个黄粱一梦的时候。看着那个连接异空间的虫洞，心情是多么的复杂。

对，我说的就是我手里那台NDS，还有桌上那本《科幻世界》译文版，以及电脑旁边那块移动硬盘。这比真正的虫洞可要好得多，至少我们知道要去哪儿。

虫洞通向的世界各有各的不同，有的世界很普通，有的世界很文艺。曾经呢，我特别喜欢去那些文艺的世界，那里一般有能让人哭得稀里哗啦心碎得噼里啪啦的故事，看完各种虐心绝望悲剧即所谓反映人性的深刻情节之后再穿回现实，不光可以感叹现实的美好，也可以让自己显得很高端，说不准还能用来和女文艺青年套近乎。

据说，人们喜欢看恐怖片，并不是因为喜欢置身于恐怖之中，而是因为知道，那些恐怖之物永远不会从电视机中爬出来，自己是安全的，所以才愿意体验这种现实中没有的刺激。

全世界很多人都觉得自己的生活好像活在《1984》的世界中，所以喜欢这本书，但是呢，真正活在《1984》那种世界中的人们，大约对这书是不会感兴趣的（当然，他们也根本就看不到这书）。

于是我渐渐地讨厌那些文艺的世界，因为它们越来越像现实，或者把逻辑纠正过来，现实越来越像它们。

你说我为什么要花上几个小时，看着主人公就像现实里一样遭遇背叛遭遇欺骗遭遇内心的折磨，最后如同现实一样遭遇可悲的失败呢？这种事儿我们每天都能看见，而且不用花钱。那我们还要作家要编剧干啥呢？至少我是没有兴趣跑到那种世界然后附身到一个和我一样的人身上重新体验一遍我早就体验过而且再也不想体验的事情。

一个卑微可怜的普通人最后得到一个同样卑微可怜的下场，这种情节发展大家看看现实就想得到，用不着作者。作者的任务应当是给我们创造一个世界，在那个世界里有一个肖申克监狱，那个可怜人在监狱里通过信念和希望可以获得救赎。

> **“他也许应该在不给主角开挂的情况下，合情合理地给这个世界描绘一个跟现实不一样的结局。”**

写一个悲剧的情节很容易，它既有丰富的现实素材作为依托，也可以借此处理掉任何写不下去的思路，而且还能让剧情显得深刻而有内涵。所以当看见一段剧情里面的主要人物开始莫名其妙地以各种方式（主要是死亡，特别是当某个反派人物躺在地上中枪的时候，一定会如同开挂一般地留下最后一口气给编剧不想要的人物也来上一枪）退场的时候，我就知道作者已经失去对情节的创造力和控制力了，接下来的情节不用看都知道了。

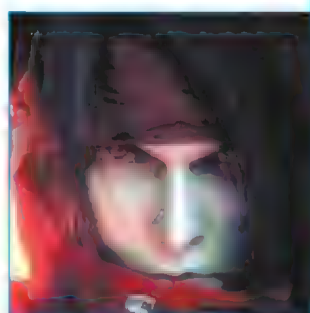
倒也不是说悲剧不好，不是说所有的悲剧都是故弄玄虚卖弄深刻，但是大部分的这种作品都把精力用在了展现所谓的文艺气质上，以至于情节毫无亮点。最典型的大约就是那些爱情悲剧了，作者可以把男女主角流泪时头仰了多少度都能写出来，但就是写不出一个像样的剧情，最后要是不用车祸战争白血病把男女主角写死一个，都不知道该怎么收尾，读者或观众的眼泪也不知该流向何处。这种结尾就跟那些“王子和公主从此幸福地在一起”式的结尾一样都是一帮思路匮乏的人写出来的，没了戏剧性和文艺范的掩饰他们就不敢面对平淡琐碎的生活。

说到底，我不介意作者创造出一个跟现实一样艰难残酷绝望悲剧的世界，也不介意作者在这个世界里面塞进跟现实一样贪婪懦弱自私无情的人物，更不介意作者把我们将要扮演的角色设定成和现实一样普通卑微可怜无助，但是，如果作者足够有创造力，他也许应该在不给主角开挂的情况下，合情合理地给这个世界描绘一个跟现实不一样的结局。

可惜的是，目前看来，能做到这点的作者有点少。

也许我们需要在现实里多做点什么，给那些可怜的作者一些更好的素材。

布鲁斯的运气



金戈画角

想学新媒体却不幸走上程序猿道路的死大

当我坐在电影院里看到《蝙蝠侠——黑暗骑士崛起》中，布鲁斯·韦恩套着蝙蝠侠的行头，驾驶他的蝙蝠战机飞过大海，远离城市，拖着即将爆炸的反应堆核心（原子弹）冲上天空时，突然产生了一种强烈的即视感：这个桥段和去年年底《最终幻想——零式》里米利帝斯白虎皇国的卡特尔准将赴死的情节何其相似！

可蝙蝠侠布鲁斯·韦恩的运气与头脑，卡特尔准将可没有。

当电影中前面设置的一系列挽救剧情的措施接二连三地失败时，孤独的蝙蝠侠布鲁斯为了挽救哥谭市的居民，驾着那犹如火星科技出品的蝙蝠战机，选择了一条孤独得近乎偏执的道路：为了拯救一座城市里与自己无甚干系人们的性命，做一名孤独行者慨然赴死。

当游戏中圣柜白虎米利帝斯皇国节节败退，朱雀军兵临城下时，骄傲的准将卡特尔为了理想中帝国的荣光，驾着白雷机体迎战大敌，发现座驾被丧心病狂的奸臣安装了类似核武器的阿鲁提玛弹后，同样地为了避免平民伤亡，也选择了一条傲慢得令人同情的道路：飞上了万米高空抛出核弹，自己葬身星辰大海消失在劫火中。

类似的桥段，电影的影响力却远远大于游戏。《蝙蝠侠——黑暗骑士崛起》是部值得铭记的电影，导演诺兰将现代电影许多优秀的手法巧妙地运用其中，拨动了观众内心对于人生哲理思考的琴弦，回味无穷，但《最终幻想——零式》就是个烂游戏吗？显然不是，作为游戏它一样优秀。可二者的社会影响力却根本不能同日而语，哪怕对本土文化产物狂热得不可思议，相对舶来品反应迟钝的日本，上百家电影院评选电影院大奖时，《蝙蝠侠——黑暗骑士》依然力压群雄拔得头筹。

我觉得这根本不是文化差异性和什么文化生殖隔离的问题。电影作为由来已久的所谓第七艺术，社会地位却比他的九妹，自称“第九艺术”的游戏高得多。主流社会不待见游戏，不是一天两天的事儿了，而且这种思想不分国界，超越种族，反游戏论甚至依然是某些政客赚人气的工具。平心而论，《最终幻想——零式》想构建的世界观是很精彩的，但限于游戏尤其是日益保守的日本游戏的表现形式，这些想法没有办法像电影情节一样深入人心，《蝙蝠侠——黑暗骑士崛起》165分钟的电影，不是所有观众都能耐着性子看到布鲁斯和瑟琳娜出现在佛罗里达餐厅那一幕的，甚至还有多少人没看过诺兰的前两部作品，是为了看个“超级英雄”爆米花片而走进这个放映厅的，至于你那动辄几十个小时通关的游戏嘛，呵呵……

“蝙蝠侠”品牌历史悠久，文化产品种类繁多，可供后来的创作者信手拈来的素材也不胜枚举，大刀阔斧的改变和颠覆观众也喜闻乐见。你瞧，名不见经传的Rocksteady当年借着诺兰的黑骑士新风创作的《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》可谓名利双收，而那个快要步乌维·鲍尔的后尘，为自己乌克兰大媳妇儿米拉·乔沃维奇打造“生化雷击”电影系列的保罗·安德森，已经快成为“生化危机”游戏粉丝恨之入骨的角色了，对，比“仙剑”“轩辕剑”粉丝恨唐人还严重！虽然电影版的《生化危机》一样可以席卷票房，但是作为纯粹的爆米花电影，其剧情仿佛对CAPCOM游戏原案的剧本施展了“面目全非脚”一般，相比之下，电视剧版《仙剑》《轩辕剑》可以含笑九泉了……

> “或许多年以后我们成为‘主流社会’的时候，坐在电影院里，就会明白。”

人家电影改游戏，只要电影品质好，似乎一切都那么顺水顺风，游戏剧本改编影视作品，甭管原作多优秀，却总是那么捉襟见肘，落得个雷动九天的下场。

“蝙蝠侠”电影中的布鲁斯·韦恩是富家大少，智力财力体力过人，而游戏里的卡特尔准将，则相形见绌，严苛地说，他就是一个傲娇的脸谱化日式人设，虽有特色，哪怕是“宇智波鼬”石川英郎为其配音，那一句句字正腔圆的对白依然有些苍白无力。所以剧情的最后，诺兰留了一手，布鲁斯6个月前补完了蝙蝠战机的自动驾驶程序，所有人都以为蝙蝠侠葬身那一片蘑菇云下，其实他卸甲归田，抱着性感的猫女瑟琳娜在佛罗里达过上了管家阿福曾描述过的幸福生活；可卡特尔准将就没那么幸运了，他就是结结实实地死了，谁叫他没有布鲁斯那样的运气，得到主流社会的宠爱呢！

游戏影响力不如电影，似乎从这里也能看出点什么来。啊，别问我，我也不知道答案。或许多年以后我们成为“主流社会”的时候，坐在电影院里，就会明白。



布鲁斯的运气，卡特尔可没有

杀人凶手的顶上三花



佛莩千草
上上下下左右左右BA Start



网游里杀个把人实在不值一提，死一死也不值一提，总归一堆0和1。但就算死得不痛不痒，次数多了也忍不住要问：玩PvP，就得杀人？

本来Player versus Player指玩家之间的对抗，要战，但没说要命。确实也并非所有PvP都追求血溅五步，比如刚被作法在大陆还魂的《大航海时代Online》，玩的就是开船占港口对砸钱PK，纯商战。《星战前夜》也打经济仗，还换成飞船伪装大航海宇宙版；但那只是表象，其本质是爆船爆蛋，尸骨无存，残酷惨烈。《魔兽世界》后期普及的载具战也如此，把肉搏包装成车战，开战马达强劲车型靓丽，打完满地狼藉两手血腥。明着卖血浆的就更数不胜数，还有《魔剑》这样杀人就能升级的游戏。这世界，是不允许不杀人的人活下去的，你不杀人，人就杀你。这是必须接受的现实，但受辱时为了保命开腿，未必表示"We do chicken right"——谁让我们在游戏里杀与被杀，谁祭起了杀人凶手的顶上三花？

"魔兽"最新资料片《熊猫人之谜》的开场动画有句旁白："To ask why we fight, is to ask why leaves fall. It is their nature."（世人何以战不休，秋叶何以凋零落，天性不可夺）。这算一语洞破PvP的根源：天性使然，无论游戏还是现实。1936年动物行为学家劳伦兹提出"人具备攻击本能"时，许多科学家激烈排斥"人有本能"的观点：若人有本能，本能有强弱，便等于承认人生来不平等。但劳伦兹不但以无可辩驳的实验证明本能的存在，更指出，"同类攻击"作为生物进化原动力，永远和人类同在。这足以支撑起MUD时代心理学家理查德·巴图建立的"巴图模型"，他把游戏中的玩家分成4类并以不同花色记忆：方片——成就型、黑桃——探索型、红桃——社交型、梅花——杀手型。虽然这个模型如今看来粗糙得像在说笑，但它仍是直到目前为止，所有游戏理论研究的基石，每次洗牌我们都能发现玩家各有所归。而发生在MUD中的PvP笔战，也是今天所有PvP玩法的基石，彼时已确立了PvP玩法的核心：Kill them all（杀光他们）。难怪这话在任何游戏中断喝出来都一样精神抖擞，喊了几万年，活儿好。

问题是，从前只有单机游戏玩家，也没见这么凶残，为啥联了网见着Fresh Meat就非砍不可？对此劳伦兹解释过：拿玻璃把两条鱼隔开，彼此看得见揍不着，情绪稳定，玻璃拿掉立马厮杀至死。同类攻击本能要见到同类才触发，纯PvE玩家联网久了就难免落草。可联网是大势所趋，人斗是时代所指。不仅《暗黑破坏神Ⅲ》做成网游，《勇者斗恶龙Ⅹ》这样的国民RPG都难逃"被OL"。从单机一路过来的玩家蓦然回首往往惊觉，诺大的游戏世界已不光自己一个活人在孤独地散发王霸之气、或是仗着主观能动性调戏面瘫脑瘫的NPC，我们要被迫和那些比自己更能动或者更脑瘫的同类为伍。所以网游里难度不再是人，而是人和人。神一样的Boss之外猪一样的队友是难度；脚下气宇轩昂顶上梅花怒放的杀人凶手，那是当前版本的至高难度。

有了网络，单机时代难住玩家的种种花招逐渐失灵，搜索引擎万能，让游戏策划气短。任其呕心沥血匠心独运，玩家一搜便知，还回头感叹没创意。《魔兽世界》大体重PvE，Endgame内容平均4个月就更换一遍，累成狗，玩家还骂老狗玩不出新花样。反观PvP，巴掌大一块战场，玩家来回车了7年还红光满面；竞技场也大致如此，更不必说那些随时随地随意随便可见的捉对厮杀和群体斗殴。本为方便玩家把人直接送进副本的随机地城系统，被玩家怒斥为致野外PvP没落的首恶。因此在新资料片《熊猫人之谜》开发之初，暴雪索性摆出一副从良未遂的风尘女子状，申明将应玩家悲愿，复兴野外PvP合战。不能怪暴雪婊了，比魔兽更重PvE的《星球大战——旧共和国》下场如何，尸骨未寒可供围观，所以《激战2》将Endgame内容锁定为跨服团战。杀手型玩家的需求最原始，无疑最好满足。只需圆好场子划下道道，就任其自发持续更新，次次随机不重样，玩家夜夜做新娘。这比起需要持续投入更新的PvE内容讨好太多了。一个游戏的PvE内容看似千差万别，实则大同小异；PvP看似大同小异，实则千差万别，其魅力正源自不可控、不可知，源自人类复杂的胸中五气。

“PvP看似大同小异，实则千差万别，其魅力正源自不可控、不可知，源自人类复杂的胸中五气。”

消不掉胸中五气，削不去顶上三花，这又回到劳伦兹论证过的"攻击本能的无可抗拒"和"宣泄攻击性热情的必须"。想当年里根被一弹穿胸，袭击者爽朗表示，拿枪轰总统是因为自己"无法压制又无处宣泄的攻击本能"这所谓的无名火，心理学叫暴力倾向，法律则叫"精神异常"，窃书不算偷，发疯不算杀人，里根也就只能生受了。连美国总统都能为攻击本能白吃一枪子儿，何况混迹网游的区区你我。

PvP杀人这事看来是这样，全靠同类攻击的本能，我们今天才能坐在电脑前玩PvP，而不是蹲在树上啃毛桃。玩家不能去质问它，也没法去质问它。梅花杀手们胸怀五气顶聚三花，想杀就杀，科学会为他们撑腰。那些恪守原则从不主动杀人的玩家反而是在忤逆本能，太愚蠢了。然而，和本能过不去这种蠢事，普天下也的确只有人类会去做。P

是谁遗失了童年



艾梨利莎
混迹于游戏圈的小人物，狂热的《魔兽世界》治疗爱好者，据说信仰圣光并要为之奋斗终身

“记得当时年纪小，我爱谈天她爱笑，风在树梢鸟在叫，不知怎么睡着了，梦里花落知多少。”

——《梦里花落知多少》

小侄子今年6岁，为了奖励他得到了区重点小学的录取通知书，我给他买了一个iPad 2，回家以后帮他下载了些学习英语的软件，他要求我给他下点游戏，我想6岁的孩子会玩什么？我6岁的时候还在玩泥巴，跟着大院里的男孩到处疯跑吧。我在软件商店里挑了半天，总算给他下了几个，什么《水果连连看》《祖玛》《动物对对碰》还有《宝石方块》。我把iPad给他的时候，还一副资深玩家的样子：“过来，小姨教你玩”。没想到小侄子看了一眼屏幕，满眼尽是对我的鄙视：“我们同学现在都不玩这些游戏了，那么幼稚！”我……

你实在是无法想象我当时的错愕，幼稚？可是6岁的孩子不应该就是幼稚的年纪吗？

我问他要玩什么游戏，他指着商城里的几个游戏让我帮他下载，全部是僵尸、赛车、枪战和逃脱游戏……

看着他熟练的玩着我都不会玩的游戏，我不禁感叹我是不是老了？曾几何时我走在路上小朋友看到我都会叫姐姐，如今朋友上中学的妹妹都会叫我阿姨了……在时光面前，QQ签名上“永远18岁”的宣言竟是那么不堪一击。

然而，在那个没有iPad、没有电脑、没有PSP、没有互联网的时代，我却是真的快乐的。

那个时候我曾经幻想着自己有一个温柔美丽的名字，就跟琼瑶笔下的女主角一样弱不禁风惹人怜爱，于是我偷偷给自己起了一个笔名；我有一本手抄本歌词，里面有小虎队、草蜢和四大天王；那个时候我看《大风车》，董浩叔叔和鞠萍姐姐还有金龟子，《小龙人》《大头儿子小头爸爸》《舒克贝塔》《忍者神龟》《北斗神拳》……《足球小将》热播的时候，班里的男生喜欢上了足球，一大群半大小子挤在豆腐大的地方能疯上一下午；《灌篮高手》曾经印刻在我们这代人的心里，每天放学回到家第一件事就是丢下书包打开电视，虽然那个时候对爱情还是懵懂不知，却这样被深刻的触动着，每一场比赛每一次回忆，三井寿跪下来哭着说“教练我想打篮球”的时候我也哭了；那个时候没有《魔兽世界》，没有LoL，没有QQ，我们唯一称得上高科技的就是家里的红白机，《超级马里奥》、上上下下左左右右BABA打的还是30条命的《魂斗罗》《坦克大战》《街头霸王》；要是能吃上一颗小淘气的糖，会甜上半天，五颜六色的糖纸会一张张的夹在书里，只有等到过年才能吃上一桌子的好吃的，穿上新衣服那是多么奢望的一件事啊，在过年的前一夜，兴奋地把新衣服整整齐齐的放在枕边，等到睁开眼睛新年的快来临；还记得我养过金鱼，种过向日葵，养过乌龟和小兔子，那时的我还会为了一个凋零的小生命而哭泣。

> “当这所有的一切都在快门声中定格，我们也终于完成了这场声势浩大的谢幕。”

蓦然间，我们这80后出生的一代，有人早已为人父母，有人还在拼命揪着青春的尾巴，驻留在葱郁的象牙塔不愿离去，放在衣柜里的旧校服泛黄的衣领，天蓝色中镶嵌着一抹纯白，那是人生中最灿烂的一季花开时节，仿佛一把钥匙，悄然打开记忆中弥漫着纯真的夏天。

英语课本上的李雷与韩梅梅，是不是已经幸福地走到了一起？小学作文得奖时贴在墙上的大奖状，抽屉里铁盒中充满时光味道的旧沙包，那是多少双稚嫩的双手抛出的童年，橡皮筋捆着的一叠一叠的明信片，歪歪扭扭的字体满满都是祝福和真诚……

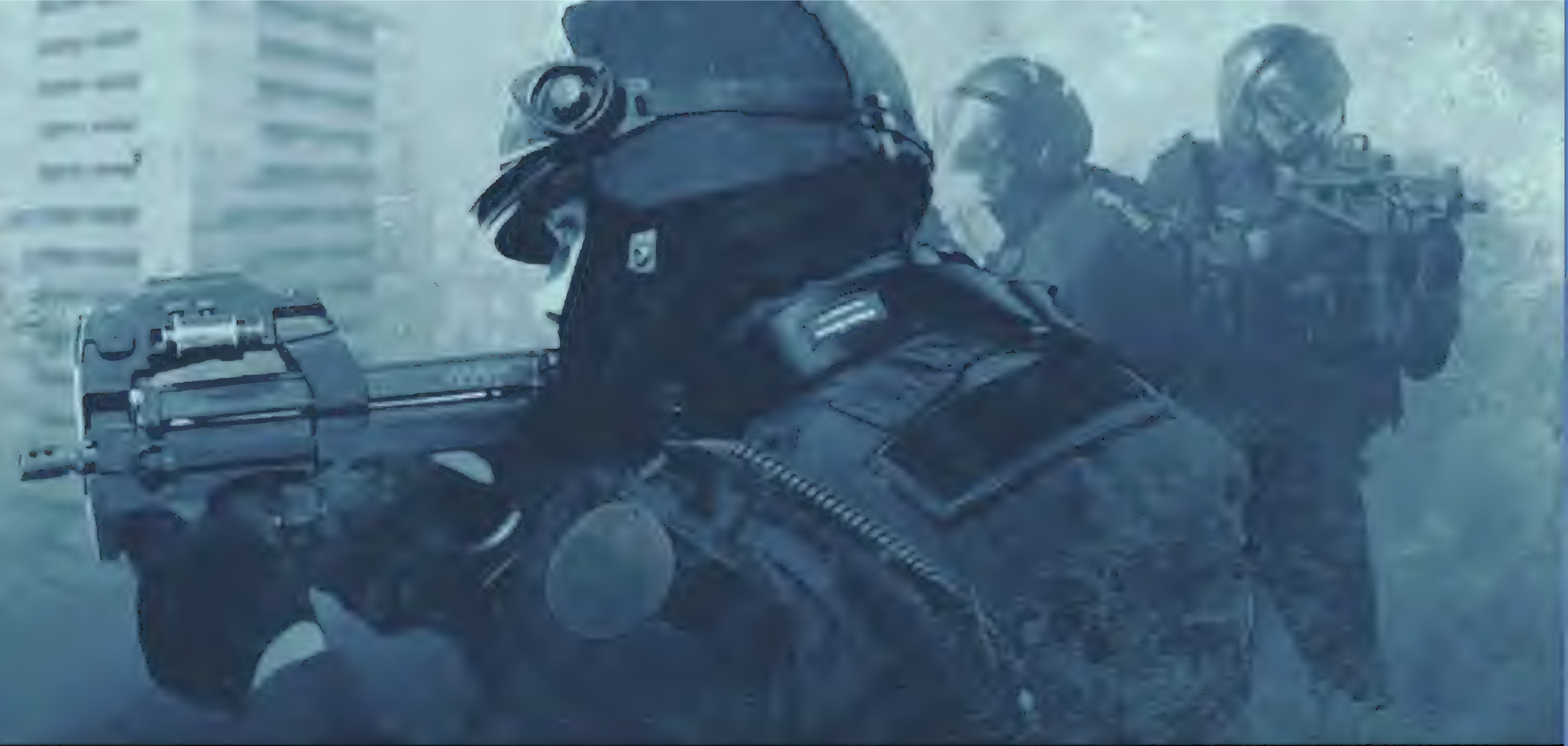
有人说，花开是灿烂，叶落却无声。每一次毕业都是一次告别纯真的仪式，再大声的欢笑都遮盖不住默默扩散的伤感。当这所有的一切都在快门声中定格，我们也终于完成了这场声势浩大的谢幕。

走过了20多年的人生旅程，我开始回味和怀念出现在我身边的那些朋友和伙伴，在校友录上常常看到老同学的近况，有的在异国他乡定居，有的漂在北京上海，有的结婚生子安静生活……不管是谁，他们一定都吃了许多苦经历了我无法想象的煎熬和困难，一定不复当年意气风发年少轻狂，一定忘了童年的不羁和纯真，像是一场梦突然醒来发现自己还爬行在道路上。

我想，童年应该是一张柔软的大网，承载着纯真和童趣。80后的我们已然长大成人，属于童年的记忆也在渐渐地淡去，每天穿梭于高楼大厦之间为生活和前程奔波忙碌，那张柔软的大网也许早已蒙上细细的灰尘，一根根美丽的线失去了光彩，逐渐被阴郁的灰色替代。心里蓦然悲伤。P



过往究竟只是过往，丢失的能否找得回来？



我是传奇
X亿人的枪战梦想

COUNTER STRIKE

■策划 本刊编辑部 ■执笔 于进之、Nemo



CS的自我救赎

■本节执笔 于进之

无论是Shaguar的那句“Show me the money！”还是让人大跌眼镜的《反恐精英——起源》，似乎都如昨日般新鲜，只有把目光再次投回到空空如也的CS 1.6时，我们才会猛然发觉物是人非。君不见，就连曾经辉煌如SK.swe，也沦落至解散的地步？Valve式的骄傲，在“黄金AK们”和“连杀奖励们”的夹击下体无完肤。所以，CSGO的推出才有了它独特的意义，当我在游戏中无法举枪瞄准时，心中一股热血涌出：Hardcore is back!

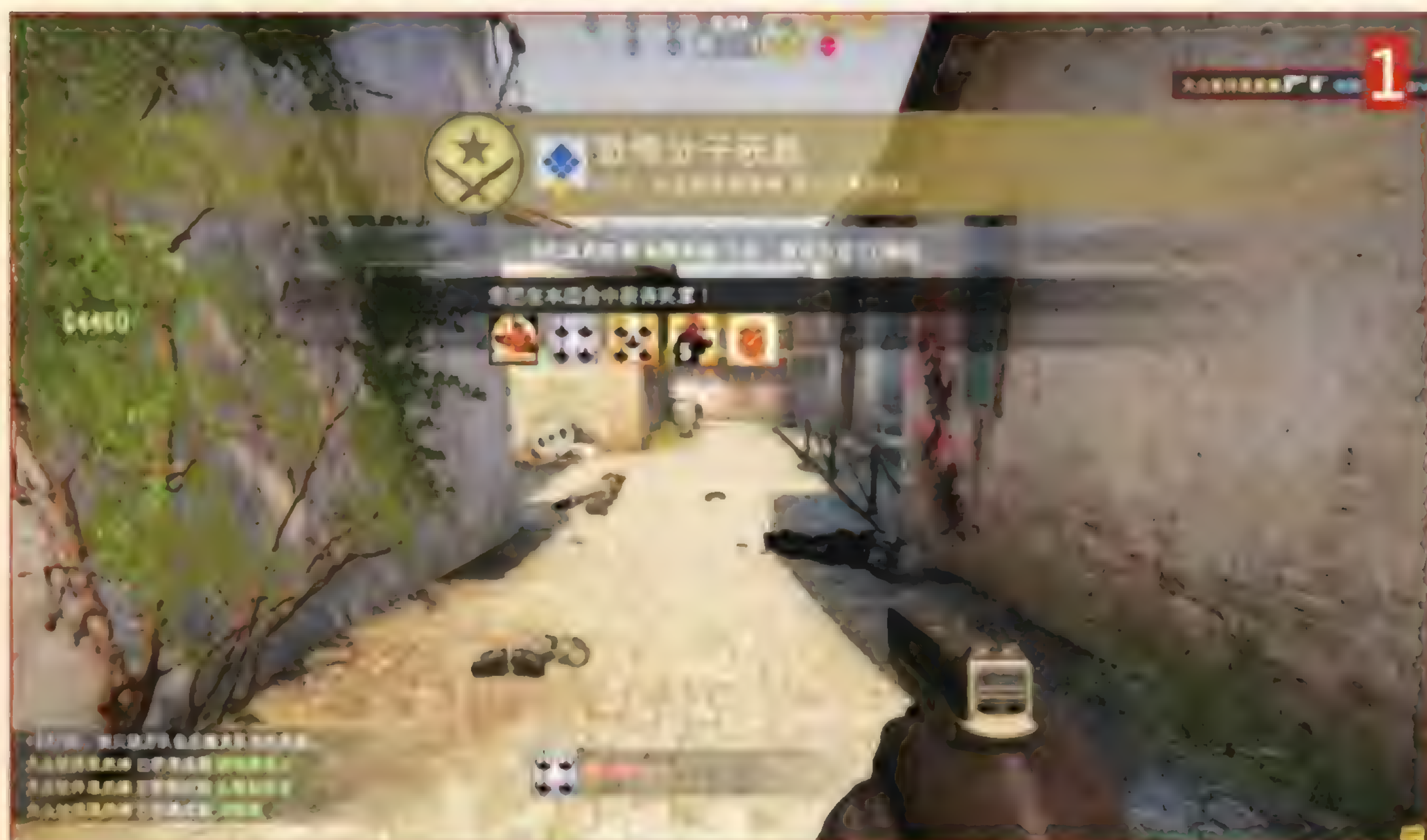
第一印象

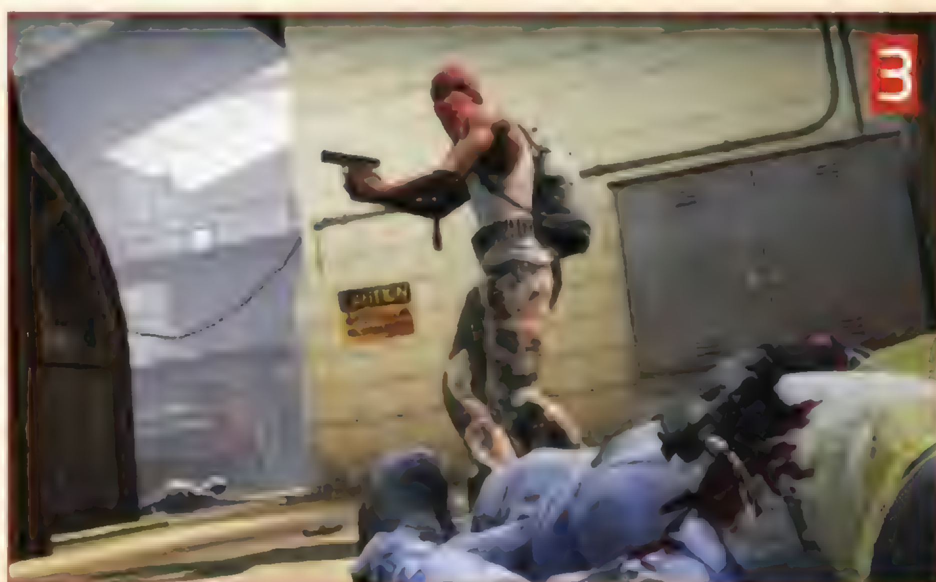
本作的UI系统较1.6和《起源》有很大改进，不仅信息承载量巨大，而且进一步明确了信息传达的精确性。还特地将各种地图的名字全面翻译成了中文——恕我直言，这样看起来还是挺不习惯的，总是让人联想起那三亿什么的梦想。CSGO中的击杀信息也比以往好得多，不仅会显示谁把谁击毙，还会显示是否爆头、是否是穿射击毙、是否是多人联手击毙以及是否造成控制等。玩家可以通过这些信息，迅速了解敌自己的实时战术动态，判明对方主力选手、击杀节奏和运动路线。在这一点上，本作完全超越了之前的CS作品。

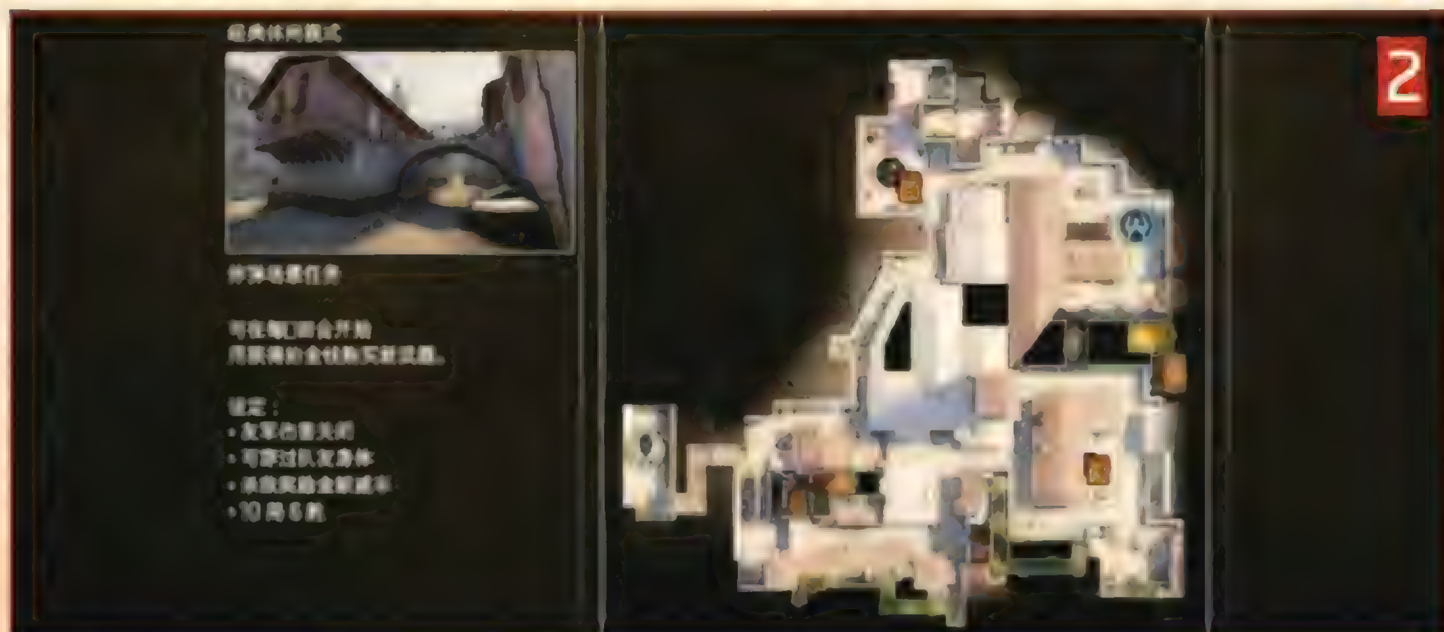
比如对于这类竞技游戏而言，雷达作为一个辅助工具，作用非常重要，但恕我直言，CS 1.6的雷达压根不是人用的。我只能通过雷达的隐约提示，脑补那些看不见的战况，除了队友报点以外，通常还要结合声音来判断敌人位置，痛苦无需多言。而在CSGO中，大部分情况已经不需要队友报点，靠雷达上的红点来判断敌人的位置已经很方便。加之雷达所显示的范围比较小，对职业玩家的精确卡位也有帮助。

不过这套UI系统的弊端也很明显。弹药、HP、金钱等基本信息的字体不仅很小，对比度也很差，在屏幕上分布得又太开，在激战中很难一眼看全。另外，C4的雷达标识是暗红色，在有些地图上不太明显，如果场景比较暗，找起来很费劲。可能制作组也考虑到了这点，有些地图的埋包范围做的出奇的小，例如aztec的B区，只能埋在地面上的圆形喷漆范围内，超出一点都不行。

在人物方面，CSGO的人物动作采用动作捕捉技术制作，抛弃了以往选择角色的过程，选择阵营后随机分配外观，做到了地图风格和人物风格的统一。例如在地图“炙热沙城Ⅱ”（也就是dust2啦）里，CT就是以色列国防军（IDF）的造型。而在充满西班牙风情的“炼狱小镇”里，T方的造型就是外形迥异、臭名昭著的西班牙埃塔（ETA）组织。不同的人物还把无线电口音的差别也做了出来，我觉得中东口音的“Fire in the hole！”明显更好听呀！文化内涵的注入的确是一大亮点，可惜的是，CSGO的人物识别度很









1.近几年，设计界很流行这样简洁大气的风格。而你们的吐槽点可能是“大众软件果然棒消灭了最多敌人”……
2.de_inferno的中文名够震撼吧
3.CSGO的全新外表下，依然是那些不变的经典元素
4.这种让人看着挺辛酸的头盔罩，可以掩盖掉头盔的规则外观，大幅提升伪装效果








5.埃塔组织原本为反抗弗朗哥暴政而生，但在后期发展中演变为恐怖组织
6.Aztec雾气遍地，杀机重重，稍不注意就会忽视掉敌人
7.本作也随大流地加入了训练地图，平时苦练一下基本功，总是有用的
8.内测时，de_train中650万发子弹的命中分布
9.在《起源》里，玩家的模型位置会先于Hitbox位置传送，此时攻击模型，对方将会毫发无损。这导致《起源》的网战手感很差

差，隔远了经常分不清敌我，容易误伤。

电子竞技游戏对玩家动线（可移动物体的路线，例如玩家，弹道，桌子椅子油桶之类的）的处理一般都是高精度的。CSGO就很好地诠释了何谓“精准的动线”。人物跳跃落地的时候会伴随一个很轻微的缓冲动作，运动如果骤停，也不会像《起源》那样“滑动”一下才停止，身体的辗转腾挪非常流畅。在这些细节上，可以感受到CSGO骨子里流淌的经典竞技血液。

引擎与地图的进步

本作使用的Source引擎进一步加强了全局静态光影的效果，并且在执行效率上有较大优化。目前使用了这套新Source引擎的游戏只有3款：《传送门2》《Dota 2》以及CSGO。据说《军团要塞2》所使用的引擎版本略低于CSGO但又高于《起源》……好吧，V社的这个混乱关系还是别去想了。新地图最明显的变化就是景物色彩的对比度降低了不少，隐约有股《战地3》的风格，类似于《起源》里那种晃瞎人眼的HDR再也没有了。

此外，所有地图里均删除了障碍物。在现在的地图里，除去地形，其余可移动物体均不会阻碍玩家移动（比如那些万恶的油桶）。而在之前的《起源》中，为了这些无谓的油桶，服务器不得不进行负荷很重的物理碰撞检测。玩家稍多一点时，还得运用上实体插值和滞后补偿等一系列“残忍”的方式挤出带宽，以传输物理碰撞的运算结果。这一系列的工作，对于依赖UDP协议的《起源》无疑是灾难性的打击。CSGO对这点进行了修正。另外，本作中是无法鞭尸的，甚至手雷也无法把人炸飞，这跟CS 1.6一样——因为不可移动的尸体本身就是重要的战术信息。

新装备与模式

从CO赛制再到MR12再到今天的MR15赛制，电子竞技的大规则已经趋于稳定和成熟。本作提供4种游戏模式，其中“经典竞技模式”专为竞赛打造，采用的就是经典的MR15赛制（30局16胜）。这个模式拥有完整的热身和5秒倒数，还有赛点提示等功能。相比1.6时代艰深的赛前设置，这个细节的改进大大方便了玩家，线上比赛时甚至无需裁判。本作的娱乐和竞技模式也被严格区分对待。笔者尝试使用sv_cheats 1+mp_maxrounds参数来修改“经典竞技模式”下的局数，结果发现此项参数早已被Valve锁定。

打完几局以后，不得不说，本作跟CS 1.6的手感实在太像了，压枪的感觉也终于找了回来。经典武器里，AWP开镜以后的模糊和缩放问题似乎对骨灰级玩家影响不大，AK的扫射弹道也出奇的稳。新加入的诡雷和燃烧弹的作用非常大，前者投掷后会在对方雷达上显示出敌人的标志，并会随机发出枪声，迷惑性真正配得上“诡雷”二字。燃烧弹则绝对是群死群伤的利器，在体验过程中我经常被烧的HP见红走出火海，马上又撞上外围等待的敌人……这两个新玩意价格不贵，但战术价值绝对不输经典的闪光弹和烟雾弹。

本作也毫无悬念地继承了Valve游戏开放性很高的特点。Beta测试短短数天时间，网络上就涌现出一大批采用自定义插件和地图的服务器。可是说好的Steamworks呢？Valve那朵大大的“云”梦，似乎还尚需时日。

值得喝彩

电子竞技曾经拥有过辉煌的历史，世界上第一个电竞职业联赛CPL诞生于1997年。CS更是在2000年横空出世，以一己之力生生改变了电竞生态。只可惜继任者《起源》实

游戏方式	军备竞赛模式	爆破模式	经典休闲模式	经典竞技模式
武器获得方式	消灭敌人奖励新武器	消灭敌人奖励新武器	可在每一回合开始用获得的金钱购买新武器	可在每一回合开始用获得的金钱购买新武器
获胜条件	第一个使用所有武器获得击杀的玩家赢得比赛	通过消灭地方队伍或者完成目标获胜	通过消灭地方队伍或者完成目标获胜	通过消灭地方队伍或者完成目标获胜
具体参数	武器奖励即时获得 即时重生 友军伤害开启 可穿过队友身体	武器奖励在下一回合开始时获得 友军伤害开启 可穿过队友身体 20局11胜	友军伤害关闭 可穿过队友身体 杀敌奖励金额减半 10局6胜	友军伤害开启 不可穿过队友身体 可购买护甲和拆弹器 30局16胜

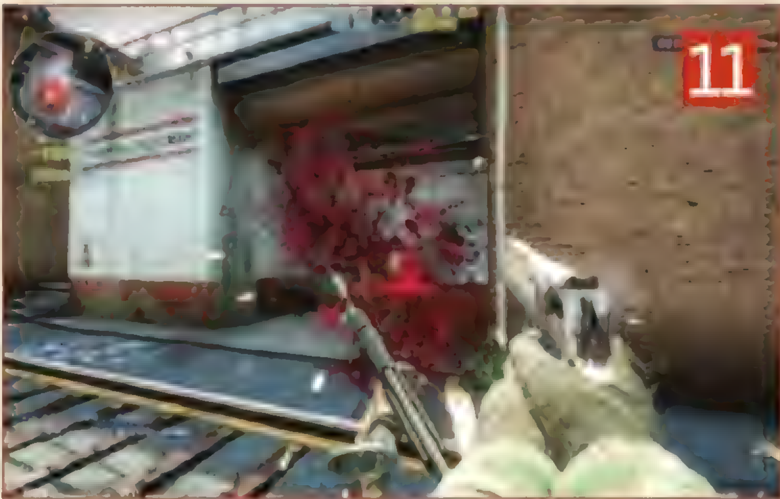
表格：CSGO中4种游戏模式的横向对比，需要注意的是，官方的自建游戏模式中不包含人质解救模式，所以这里没有列出，但进行自动匹配模式是有可能进入人质解救场景地图的，这一点在没有自定服务器的主机版中更为明显

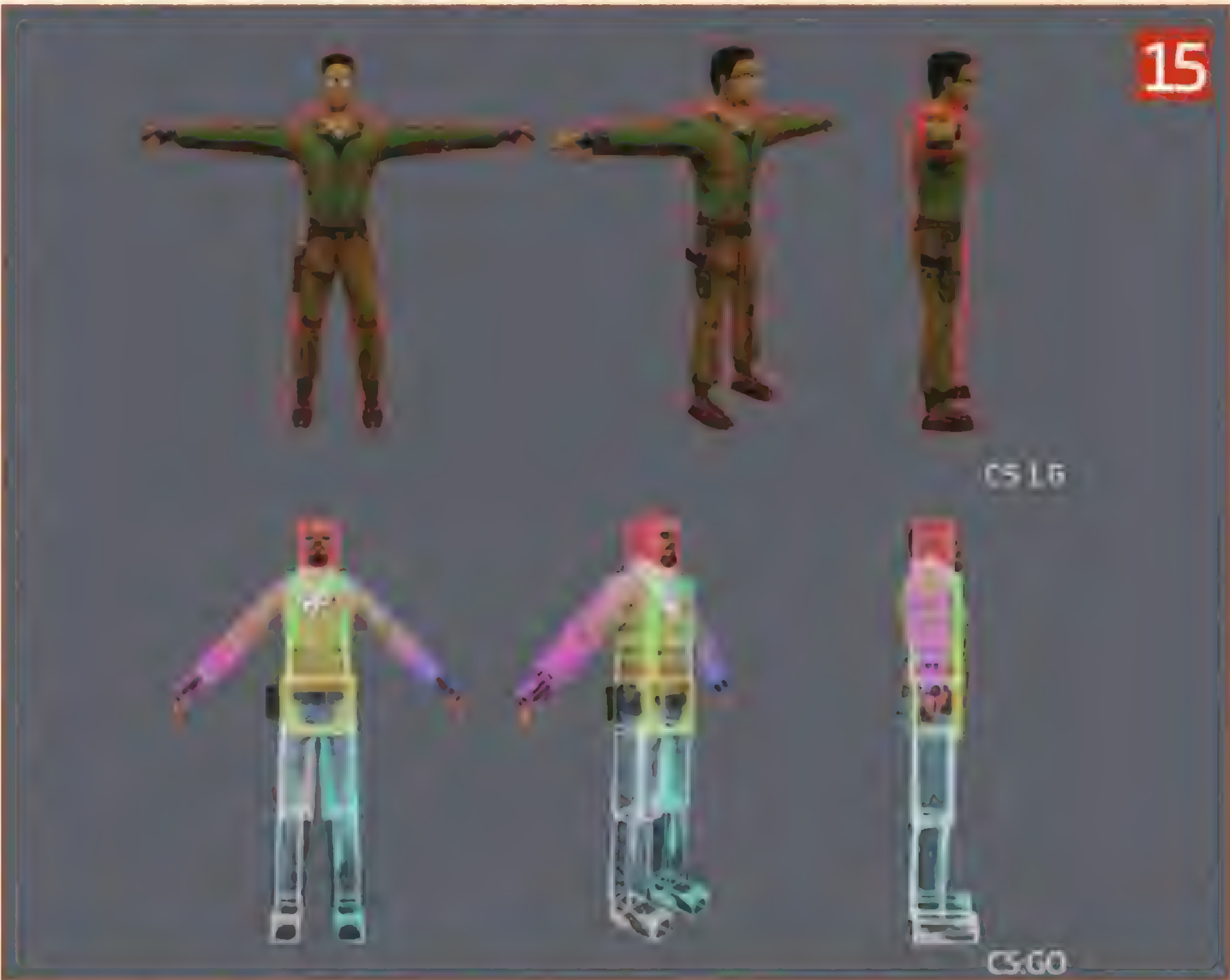
在不给力，糟糕的网络判定毁掉了各类线上联赛的基础。资格最老的CPL联赛甚至在2008～2010年被迫停办。同时，“现代战争”类快节奏游戏的风靡，使基础玩家群的流失非常严重。资本方更愿意将投资重心偏向于垂直渠道，而不是类似电子竞技这样的平台化渠道，电子竞技市场近几年已经持续低迷。如今，以CS为代表的核心化FPS游戏早已失去往日风光，虽不能断言电子竞技绝无复兴可能，但在这种大环境下，的确已经很难重现类似2003～2006年那种遍地开花的盛况了。市场化就是这样的无情，这样的毁誉参半。

事实上，现在诸如《穿越火线》《现代战争》《战地3》等大作的玩家群数量十分庞大，甚至超过了当年CS的玩家数量。为何这些群众基础这么好的游戏，却没有一款能够成功扛起电竞大旗呢？近几年的电竞核心赛事，例如MLG、IEM、Dreamhack和NASL等均为赛季制，跨越时间长，资源消耗大，因此所选竞技项目必须满足如下条件：

1.玩家群大，便于配合上下游资源推广宣传，产生盈利。

2.游戏本身必须保持长时间版本稳定。类似“使命召唤”系列那样一年一作，各支战队根本就没有充足的时间训



10.军备竞赛模式娱乐性很强，脱胎于《起源》的军械库MOD，等级越高越困难，最后成为金匕首等级时，更是只能靠肉搏方可获胜
11.沙鹰的威力无人可挡
12.CSGO所有枪械的全家福，来看看多了哪些陌生的新武器？
13.僵尸插件曾经火遍全球，看样子还得继续火下去
14.匪徒方的燃烧弹当然是大名鼎鼎的莫洛托夫啦
15.CSGO和CS 1.6的Hitbox对比图，几乎完全相同



16.CS历代数张经典地图对比，从上到下依次为：de_aztec、de_dust、de_dust2、de_inferno、cs_italy和de_nuke

练磨合，这必然导致比赛可看性急剧下降。试想一下，你在MLG周末赛上看到的只不过是一场PUB服里随处可见的厮杀，你会觉得值么？

3.所选游戏必须将玩家的差距无限放大，把游戏内各种因素的差距无限淡化。这也是核心问题所在，"现代战争"类的游戏把Frag数，连杀奖励和毡孔瞄准作为核心价值的做法是和电子竞技相悖的。更快、更高、更强变成了更多、更多、更多，没有更多的Frag，哪来最终的胜利？诚然，不这么做，玩法就不会那么简单，玩家就不会一遍遍Rush，游戏看起来就不会那么火爆，销量也自然不会那么惊人。

至于本作，刚开始笔者还在担心是否会成为另外一个《反恐精英——零点行动》，但经过深度的体验，发现本作的确还是继承了CS 1.6的精髓。无论是网络判定，还是动线处理，都回归了CS 1.6所确立下的那套核心标准。而新引擎下的画质也提升了几个档次，大大提升了比赛的观赏性。这一切，都是Valve在电竞道路上的一次自我救赎，这部由无数个微创新组成的作品，顶着快餐文化的潮流逆势而为，仅此勇气，已经值得我们喝彩！

■本节执笔 Nemo

CS的传奇之路

不论你承认与否，CS早已成为FPS游戏乃至整个游戏史不可磨灭的一部分。没有CS，就没有射击游戏用户群的爆炸性增长，FPS很可能还是少数玩家的个人爱好。这是一部由群众构思、由群众创作、服务于群众的游戏，它的成功，是草根文化的胜利，也是网络狂欢的胜利。

初诞[1999－2000]

在《半衰期》和它的MOD作品《反恐精英》诞生之前，FPS生态圈的面貌与今天大相径庭。1992年id Software的《德军总部3D》是公认的FPS先驱，一年后的《毁灭战士》则首次加入4人死斗的局域网联机功能。玩家的初始武器都是固定的，需要在场地中拾取各类装备和补给，优先抢到重武器的人自然会获得优势。《毁灭战士》只能算一部2.5D游戏，它采用射线追踪算法，通过拉伸拖放贴图实现立体画面，这种方式对电脑性能的要求很低，不涉及3D多边形，没有强力显卡的PC也能流畅运行游戏，但缺乏真正的Y轴。《毁灭战士》的地图有高度差，不过仅停留于视觉层面，属于欺骗玩家的画面假象，受限于引擎，所有物品的判定依然处在同一个平面上，玩家站在一楼开枪就能直接击毙二楼的敌人，主角没有跳跃能力，更没法用鼠标随意转动视角，你能控制的范围就只有左右方向的X轴和前后的Z轴，多人对战时的瞄准也变得简单许多，对准左右方向就能击中目标，没有精确瞄准，更谈不上爆头，鼠标甚至不是默认操作方案，只用键盘就能正常游戏。《毁灭战士》的对战不够完善，但以当年的眼光来看也算颇为有趣，最关键的是，它对瞄准几乎没有要求，任何人都能拿起来随便打上几盘。

FPS产业的转折点是1996年的《雷神之锤》，id Software使用多边形搭建场景，给玩家带来了真正的3D空间。只要在控制台输入"+mlook"，就能通过鼠标实现360度视角的自由转动，鼠标加键盘的组合拥有纯键盘无法比拟的操作优势，成为FPS游戏的标配。自由瞄准的引入让枪法的重要性大为提升，也许连约翰·卡马克自己都没有想到，





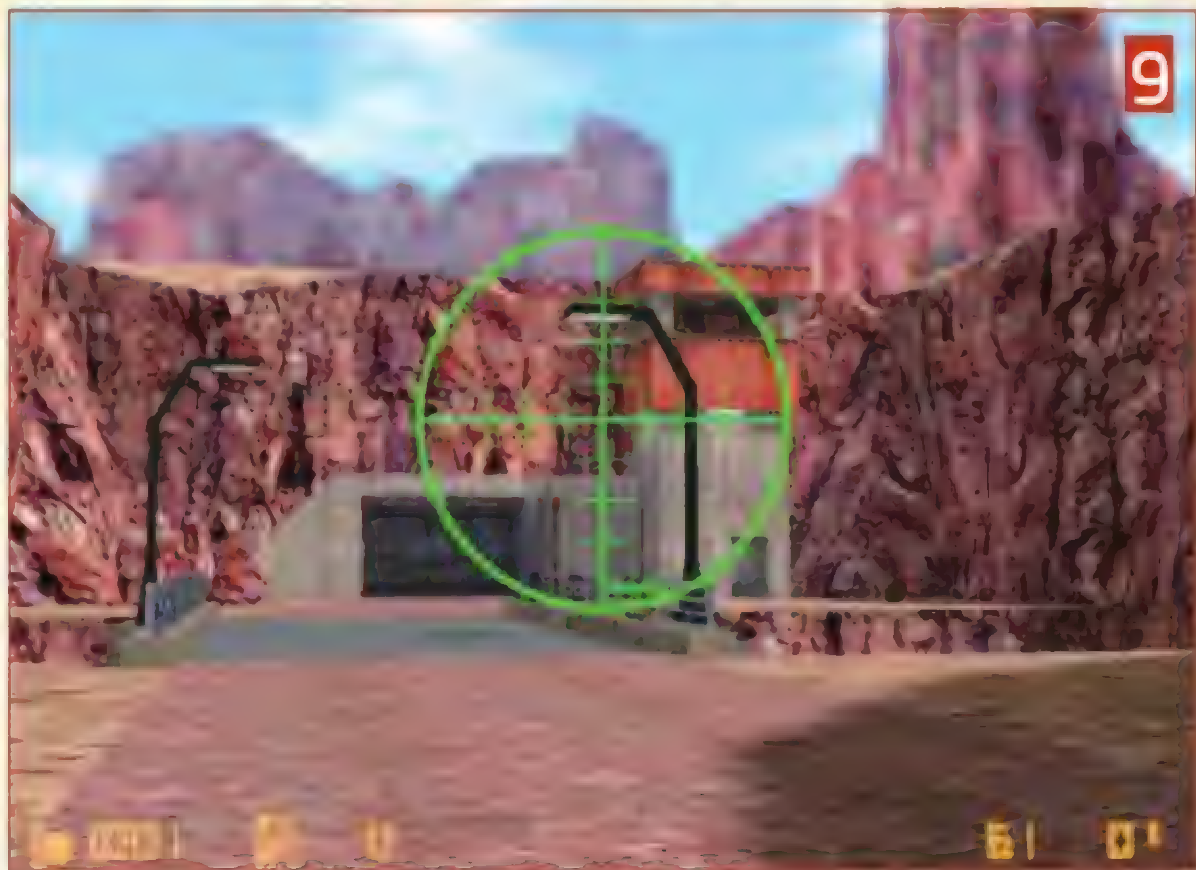
1.用今天的说法，《毁灭战士》其实是2.5D游戏
2.CS Beta 5时期的UI和模型都还非常原始
3.《雷神之锤》打开了"枪法"这个黑盒子
4.《毁灭战士》如今看来极为原始的画面，却是FPS史上不可磨灭的丰碑











5.Beta 5的P90的模型
6.最早的M4带有瞄准具，可以像AUG和SG552一样开镜瞄准
7.经典地图Dust在Beta 4就已加入
8.cs_assault这张beta后期加入的人质地图成为了中国玩家最深刻的CS记忆
9.最初版本的狙击枪开镜的样子，血量和护甲的显示也有所不同

“枪法”这个盒子在1996年被打开之后，就再也没关上过。在鼠标模式下，站在一楼打二楼的可笑场面不复存在，玩家必须仔细瞄准目标。制作组还引入了火箭跳等高端技巧，在《毁灭战士》的对战里，每个人都只能老老实实贴在地上走，而《雷神之锤》则让选手成为了上天入地的超人。从这一作开始，id Software成为了“超级系”FPS的代言人，这类游戏的主角移动速度超快、武器威力夸张、对瞄准和预判提出了很高的要求。“超级系”FPS的巅峰是1999年id的《雷神之锤Ⅲ》和Epic Games的《虚幻竞技场》，这两部游戏完全专注于对战，没有剧情模式。它们拥有当年最华丽的画面，将流畅与爽快发挥到了极致，也对玩家素质提出了很高的要求。由于角色可操作性极强，个人技术优势被无限放大，想靠运气侥幸获胜是不可能的。在《雷神之锤Ⅲ》里，3个游戏时间上百小时的普通玩家，就算一起发动围攻，也很难解决一位玩过几千小时的职业选手，后者即使在1对3的数量劣势下也能毫发无伤地Frag掉3个技术不如他的敌人。虽然游戏也提供了抢旗这种注重合作的模式，但团队配合的前提是两名选手的水平差距不能太大，否则“一个人的战斗”就足以扭转整个局势。

《雷神之锤Ⅲ》和《虚幻竞技场》的画面创造了FPS的新高，但过于高端的设计已经使其脱离群众，“超级系”FPS至此盛极而衰，鲜有突破。《虚幻竞技场2003》只在图像方面有进步，本质上并没有飞跃，2004版则将重心放在了类似《战地》的大规模载具战上，丧失特色，到了2007年的《虚幻竞技场3》推出时，这个系列做好做坏都没有多少人会去关心。《雷神之锤4》的下场要更惨一些，多人对战原地踏步，画面也比同期其他大作略逊一筹，很多系列死忠直到今天依然在Quake Live上死磕古老的3代，简直让4代无地自容。

“超级系”FPS不够平易近人，“真实系”的上手难度也不逞多让，当时比较流行的《三角洲特种部队》是一款非常专业的军事模拟游戏，对战地图以室外空间为主，交火距离远。广大玩家需要的是一款上手快、通俗易懂、拿得起放得下、人人都能打上两盘的FPS，而非各种精英化的阳春白雪。谁能缔造出一款这样的作品，谁就能统治整个市场。20世纪90年代的Valve还是一家初出茅庐的小公司，没有自主研发的3D技术，他们从id Software手中购买了《雷神之锤》的授权，将其改装为Goldsrc引擎，作为《半衰期》的基础。《半衰期》在单人模式方面革掉了学院派FPS的命，之前那种一个汉子一排枪从头杀到尾的魂斗罗风格逐渐衰落，取而代之的是掺杂有脚本过场和语音对话的剧情模式。今天的FPS战役走的依然是《半衰期》老路，可惜这部杰作的联机做得很差，只提供了最简单的死亡竞赛，风格也照搬《雷神之锤》。Valve的CEO盖比·内维尔（Gabe Newell）很清楚，自己不是做多人模式的料，为了弥补这个问题，他们在游戏发售后，就将Goldsrc引擎的开发工具包和地图编辑器Hammer上传至网络供玩家下载，希望通过MOD的形式延长多人联机的寿命，在作品出色的情况下，

Valve会提出“招安”邀请，将整个MOD小组纳入公司内部，给他们工作待遇。

回到1999年，加拿大的亚裔大学生Minh Le在自己家地下室的电脑上下载了Valve的开发套件，他想用Goldsrc引擎做一个现实派射击游戏，但要将交火距离缩小至百米以内，地图以室内作战为主。他联系上了当时在美国弗吉尼亚理工学院上学的理科生杰斯·克里夫（Jess Cliffe）共同开发游戏。克里夫是著名《半衰期》民间站点“Silo X”的站长，这个网站的用途就是让地图爱好者将自己的作品上传分享给全世界玩家。Minh Le和克里夫在1999年上半年利用课余时间制作了一些人物、枪械、地图的模型，两个人很快意识到，光凭自己的这点闲暇精力，根本没法让游戏顺利完成。

1999年6月，这个名为CS的MOD以Beta 1.0的身份首次发布在互联网上。以现在的眼光来看，这个最早版本的完成度相当可笑，地图共4张，游戏模式只有营救人质这一种，武器只有8把，没有AK、没有沙鹰、没有手雷、没有防弹衣；子弹毫无止动力，被枪子打中的人依然保持高速移动状态；游戏开始时不会有读秒的等待时间，ping低、载入速度快的玩家甚至可以在其他人进入地图之前就发动快攻，把刚刚出生的对手打个措手不及；没有语音频道、没有无线电指令，局域网模式的通讯“只能靠喊”，互联网联机的交流则完全依赖于打字；AWP的实力历代最强，未开镜状态保留准星和精准度，打中敌人的脚趾头也能一枪毙命！除去这些不完善的设定外，更换地图时程序崩溃、警匪模型错乱等低级Bug更是屡见不鲜。然而，这个粗糙但凌厉的最初版本，已经把CS系列最基本的内核表现了出来——现代风格的快节奏近距离巷战，让玩惯了《雷神之锤》等科幻游戏的人眼前一亮，全世界的FPS玩家疯狂转载着各种测试版，也为游戏增添了更多新的内容。

众人拾柴火焰高，Minh Le和杰斯·克里夫很快发现，Beta版公布后，他们只需要专注于制作枪模和修正Bug就可以了，MOD社区会为他们提供更丰富、更有趣、更完善的地图，Goldsrc引擎和Hammer编辑器本身的开放性让地图作者如鱼得水。

1999年12月发布的Beta 5.0是系列逐渐走向成熟的标志，这一版对拆弹模式（de）进行了详细修改，C4必须埋在指定范围内，安装和拆卸都会显示进度条，T可以将炸弹扔给队友保管，CT只要成功拆弹就算胜利。

在Beta 5.0之前，拆弹地图完全沦为匪军的游乐场，T可以在整个地图里随意安置C4，将敌人轻松玩弄于股掌间，而CT即使拆弹成功，也要将剩余敌人清理干净才算获胜。Beta 5.0的推出，让拆弹模式大受欢迎，很多对CS不屑的玩家也开始注意起这个迅速崛起的游戏，将其视作严肃的竞技项目（出于平衡性考虑，日后的比赛一般使用拆弹模式，不会选择人质地图）。

那个年代还不存在浩方一类的虚拟局域网平台，想要与远方的朋友对战就必须使用正版CD-Key，而CS此时依然是纯粹的MOD，无法脱离《半衰期》单独运行。Valve惊讶地发现，《半衰期》发售一年有余，却依然保持着旺盛的销量，此时大部分人购买游戏就是为了上网对战CS。意识到这个MOD所蕴含的商业潜力，盖比·内维尔花费500万美元买走了CS的版权，Minh Le和杰斯·克里夫也被Valve雇用，成为正式职员。就Minh Le连本人也承认，CS的版权并不属于他一个人，他本人并未创作任何经典地图（Beta 1.0的4张图相当乏味，早已失传，现在想要在网络上下到这几张爷爷级的地图还要颇费一番工夫），后来的商业版也收录了大量社区的作品。从法律上讲，任何一个被采纳的地图作者都有权向Minh Le和Valve索要版权费，但出于对CS狂热的共同爱好，没有一个人为了金钱利益状告制作组，MOD社区直到今天依然在无偿提供优质地图，大家只想让游戏变得更好、更强。

在Minh Le进驻Valve半年后，2000年11月，Valve推出了可以脱离《半衰期》运行的CS1.0正式版。从技术的角度来看，1.0正式版的意义并不大，它跟之前的所有Beta版一样，都只是一个不够完善的临时版本，很快就会被后继者取代。但从商业角度看，1.0零售版的推出，意味着Valve终于将玩家对CS的热情化为了实在的经济收益，系列的发展





10.CS的创造者Minh “Gooseman” Le
11.另一位CS之父杰斯·克里夫，他还是我们熟悉的CS游戏内音效的录制者

巅峰[2001-2002]

2001年的第一次更新于3月10日放出，1.1版对用户界面进行了大幅修改，增加观察者模式，屏幕右上角的击杀信息会根据阵营不同显示不同的颜色。AWP首次遭到削弱，在对方穿防弹衣的情况下，打中躯干和头部之外的部分无法一枪致命，不开镜状态下不提供准星，也没有精准度可言（有人自作聪明用水彩笔在屏幕中间画点，其实这是根本没用的……），玩家若想在近距离准确击毙敌人，就需要利用换武器瞬间开镜等特殊方式。制作组再次加入4张新地图，其中的dust2和inferno都成为了脍炙人口的经典。CS真正席卷全球，是从9月19日放出的1.3版本开始的。这一版几乎重写了所有的通讯代码，客户端与服务端判定不同步导致的Bug被解决，Hitbox也经过了精确修正，爆头变得更加容易。1.3还首次加入麦克风交流系统，实现了游戏内的口语沟通。CS在2001年大获关注，跟当时的世界局势有一定关系，911事件让“反恐”这一话题被提到了风口浪尖上，风格较为写实的CS名声大噪，游戏人口迎来了爆炸性的扩张，各类正式比赛也开始兴起。1.3版并不是最完善的版本，但它给全世界的爱好者留下了难以磨灭的回忆，国内的大部分用户也是从这一版接触到本作。

Valve并没有因为游戏大受欢迎就停止更新的步伐。2002年4月登场的1.4版是正式版中最短命的一版，但其影响却十分深远。它彻底修改了人物的动作模组，角色在跳跃和移动时，射击精准度会大幅下降，CT拆除炸弹时无法使用武器，使局势变得惊险刺激，博弈感十足，音效更为犀利，玩家可以通过聆听脚步声准确判断敌人的位置，第一人称观察视角的引入大幅方便了比赛的举办。两个月后登场的1.5版则修正了之前的大部分Bug，并加入连跳后的硬直，使得游戏规则更为合理，造就了CS真正的辉煌。Valve在2002年进行两次更新的主要目的是削弱机动性，在1.4诞生之前的版本里，人物可以像袋鼠一样夸张地连跳，跳跃时武器的精准度并不会下降，玩家在战场上相遇的第一反应不是蹲、不是开枪，而是跳，一边跳跃一边攻击对手。放到整个FPS历史中看，这样的结果并不奇怪，《雷神之锤》和《虚幻竞技场》等“超级系”游戏都是如此。然而CS毕竟是一个现实化的游戏，为了塑造不同的风格，有必要降低游戏节奏。在1.4和1.5大幅削弱了跳跃的能力，在敌人的枪口面前上蹿下跳无法给自己带来优势，反而会成为活靶子。两个对手互相打照面之后的第一反应不是下蹲，就是开枪，蹲射能够带来最高的精准度，在设埋伏时非常实用。

随着1.5被广为接受，个人的力量被大幅削弱了，团队的重要性浮上水面。在早年像Ksharp这样走位灵活枪法犀利的高手，只要提着一把沙鹰，在一干敌人面前大跳草裙舞，就能在蹦蹦跳跳的移动中轻松把对手全部爆头。在1.5版里，跳跃攻击的硬直和低精准度成为了致命伤，各种类似



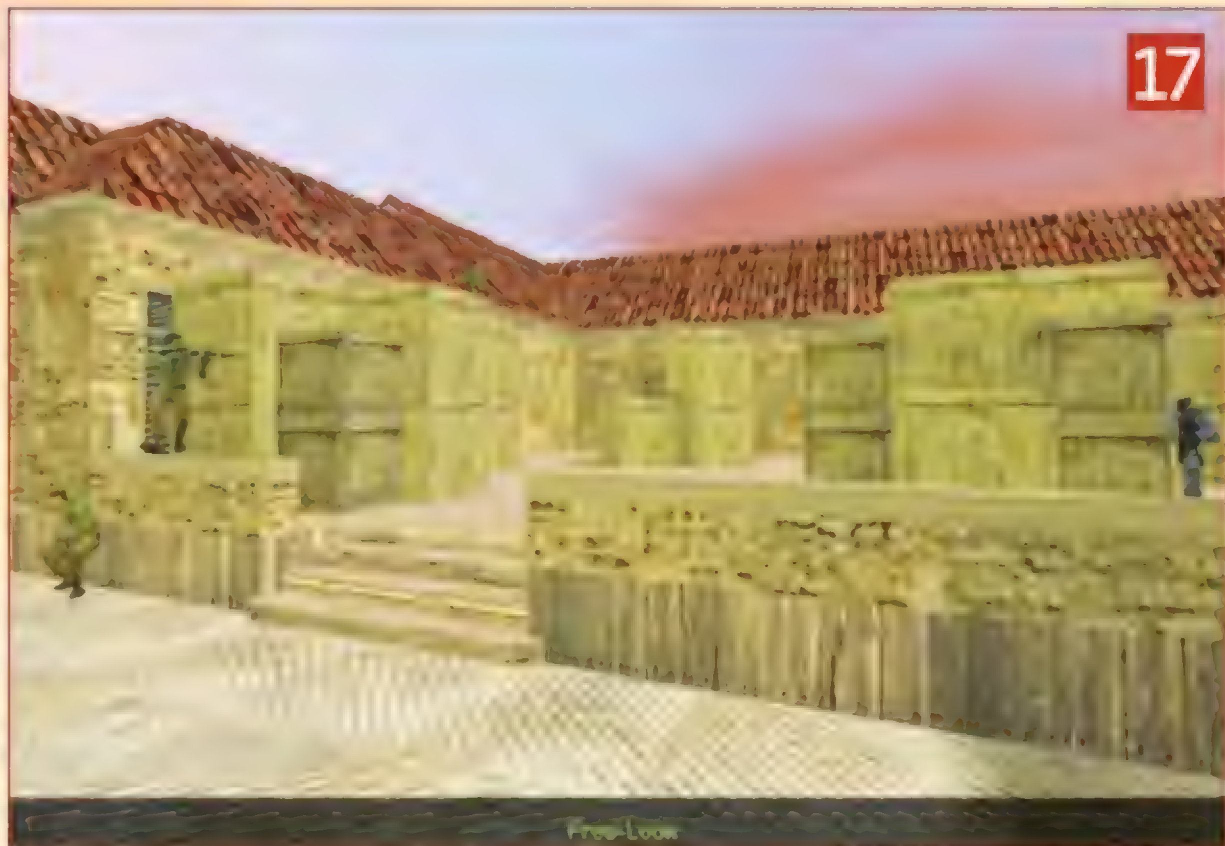








12.SK战队2003年的中国之旅让他们成为了当时的中国电竞全民偶像
13.1.3版加入的FPS史上最经典地图de_dust2
14.1.5版之后我们就见不到这个匕首握持姿势了
15.CS1.3是中国玩家开始大规模接触的版本
16.dust2的早期草图









17. Inferno在多次改进之后也成为了一张经典的CS比赛地图
18.沙漠之鹰的廉价和高杀伤力使得它在经济局（ECO）中成为宠儿
19. Robin Walker曾短暂执掌CS系列的开发
20.早期版本的de_aztec

《马克思·佩恩》的潇洒飞身射击场面不复存在，一名选手想凭借一己之力全灭所有敌人变得更为困难。角色机动性一旦下滑，每个人的命中率都会得到提升，在移动能力受限的情况下，如何充分掌握战术优势就成了取胜的关键。每一把武器的射速和后坐力均有所不同，玩家需要通过点射、三连射、压低枪口等技巧控制子弹的散布，提高命中率，胡乱扫射并不可取，这些要点从1.0版就存在，但经历了1.5对跳跃的削弱后，才得到所有人的空前重视。这种将枪械完全掌握在手中的快感，也是本作的魅力所在。从1.5开始，CS真正把重心从角色转移到了枪械上，成了一款以“玩枪”为卖点的FPS。面对黑洞洞的枪口，连跳突围不再可取，各类手雷的作用在1.5版里得到了充分的体现。不论是用高爆手雷逼迫对方撤出掩体，还是用闪光弹将伏兵致盲，抑或是投掷烟雾进行掩护，都好过莽夫般的直接冲锋。特别是在拆弹地图上，对于T和CT双方，如何突破封锁都是一大课题，玩家经常处于“明知山有虎，偏向虎山行”的严峻局势，即使人人都知道门洞后藏有对方的埋伏，但为了胜利，也只能硬着头皮进攻，在这种情况下，一颗闪光弹往往可以扭转整个局势。

FPS是一个注重细节的类型，任何一部射击游戏都是如此，但CS的1.5版成倍削弱了角色的个人能力，也因此成倍放大了细节的重要性。这是一部细节决定一切的游戏，即使你的枪法逊于对手，只要抓住细微之处，依然能够轻松获胜。很多时候，我们失败并不是因为枪法不够强，而是在细节上吃了亏。在错误的时间换弹匣，被对方的后继兵力毫无压力地干掉；在错误的位置蹲守，吃了闪光弹后在白屏状态下屈辱地死掉；在错误的点位埋下C4，没能拖延住对手的攻击，反而让CT轻松拆弹从而获胜……CS的胜负，往往在两个人见面之前就已经决定了。枪法很重要，但战术细节更重要。Valve的游戏不一定拥有最强的画面，但他们的地图制作水准一直无可挑剔，每一个拐角、每一个门洞、每一个木箱都暗藏玄机，都可以在关键时刻扭转局势。玩家熟悉地图，并不是为了像《雷神之锤》那样拾取补给和强力武器，而是为了利用特定地形给自己带来优势。

说到强力武器，CS相比《雷神之锤》等其他FPS最大的离经叛道之处就在于崭新的经济系统。重赏之下，必有勇夫，表现越好的选手，得到的金钱报酬就越高，可以购买的装备也越精良，形成了一个良性循环。CS的经济系统并非简单的“杀一人加300美元”，不论获胜还是失败，每个人都会在这一回合内得到报酬，但具体给予多少报酬则是一个相当复杂的问题，以拆弹地图为例，T全灭对手获胜，和成功引爆炸弹获胜，给予的金钱是不一样的。同一个队伍中的不同人物，根据阵亡顺序，在回合结束后获得的报酬也不一样，第一个趴下的人拿到的补贴最少，顽抗到底的幸存者即使最终被击毙也能获得比早亡炮灰更多的钱。而在钱包干瘪的情况下，处于劣势的队伍往往选择使用手枪进行经济局（ECO），或干脆故意输掉比赛保存实力，为下一轮的反扑储备金钱，这种设计给CS带来了几分难得的战略思想。国

内的娱乐服务器为了纯粹的爽快，往往直接把金钱初始额设定成16000美元，让玩家一开始就能抄起AWP对射。而正式比赛的第一局则老老实实从800美元干起，手枪局的胜负将直接决定后面比赛的走向，职业选手比普通玩家更注重手枪技术。

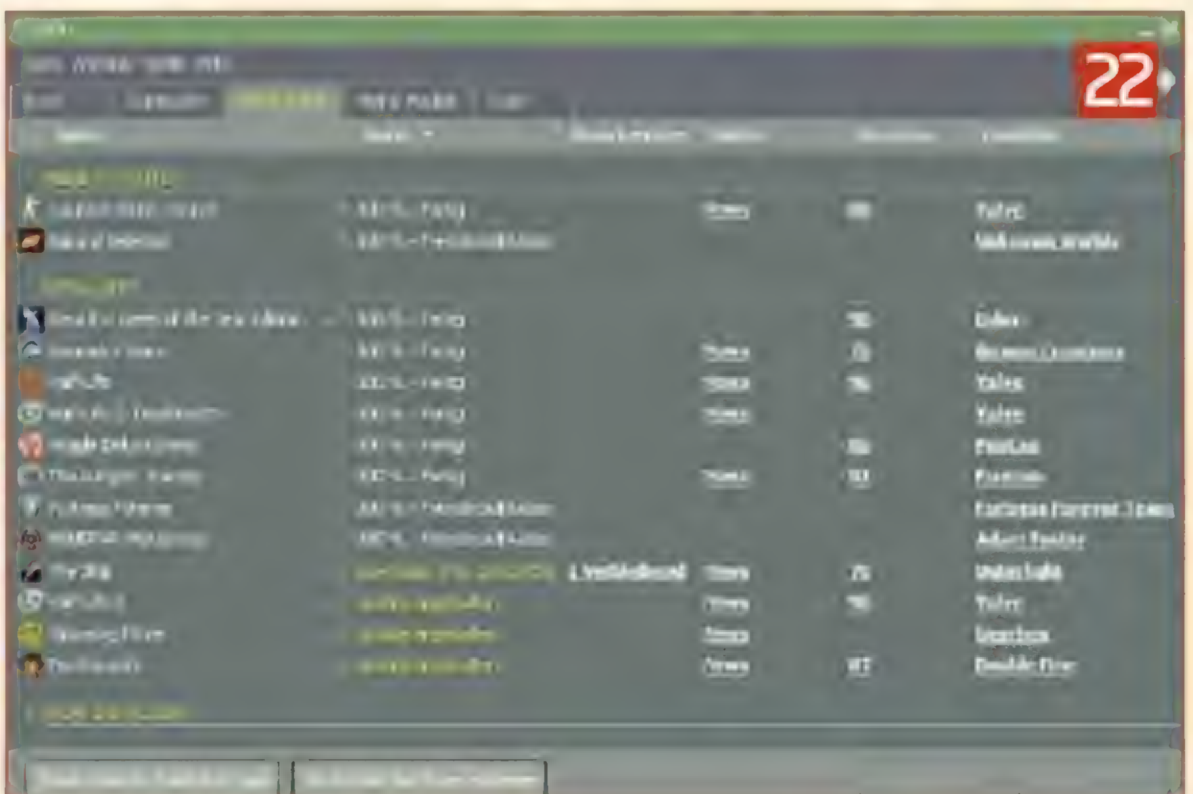
1.5时代国内CS玩家的生态环境以网吧局域网联机为主，这种情况也养成了很多不好的习惯，不看雷达、缺乏配合是最大的问题。即使是知名战队，在队员合作方面做的也不够好。瑞典的SK能够在1.5时期横扫全球无数冠军头衔，更多是靠默契的配合，而非简单粗暴的枪法。SK曾经以WCG冠军的身份来到大陆参加表演赛，在3V3的对决中，国内选手与SK打平，但在5V5的正规战遭遇失败。虽然这种纯粹交流性质的比赛没有太大说服力，但这一切至少证明，国内选手与SK这种全球顶级强队在枪法上的差距并没有大到无法想像的程度（当年DevilU还曾打入WCG八强），否则即使SK有意放水也没法在3v3的对决中打成平局，但5v5的失利充分体现了国内选手配合意识的匮乏。然而，我们能因此去一味指责国内成千上万的CS用户么？并非每一个人都以成为WCG冠军为目标，对于大部分玩家而言，只要CS能够带给他们快乐，便足矣。

从1.3到1.5版，CS成为了全世界最受欢迎的FPS游戏，成为了FPS的代名词。正如前文所说，谁能缔造出一款通俗易懂又不失深度的游戏，谁就能统治整个市场。没人想得到，一统FPS江湖的游戏并非出自任何名门，而是两位毛头小子的民间MOD作品。1.5虽然不算完美，但已经足够强大，Minh Le和杰斯·克里夫希望乘胜追击，他们向Valve提出开发正统续作《反恐精英2》的想法，这一计划却最终搁浅，也导致两人离开公司。此后主持系列后续开发的人是《军团要塞》部门的Robin Walker。两位创始人离开团队，对于羽翼丰满、经验深厚的公司而言，并不是问题。Valve真正的错误在于，他们否决了正统续作，却在此后短短两年的时间里接连发布了4个CS的改进版，这种竭泽而渔的作风，让整个玩家群陷入了混乱与分裂，让系列不可避免地走上衰退之路。

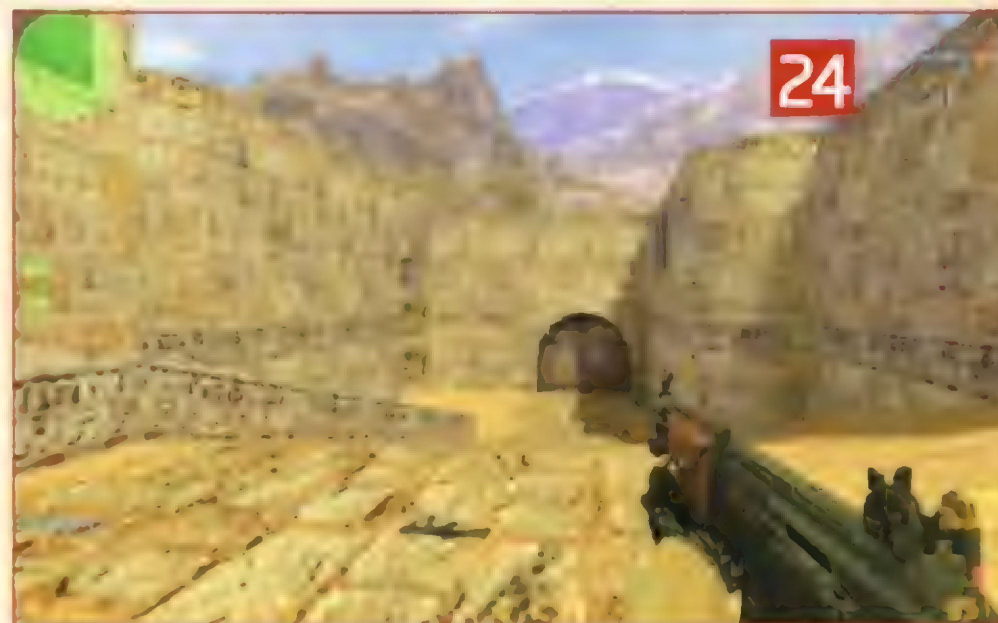
衰落［2003 - 2004］

2003年的Valve在账面上依然保持着良好的收益，但盖比·内维尔却面临着极大的压力。起源引擎和《半衰期2》的开发几乎耗尽了公司的资源，他们已经在长跑中度过了4年的煎熬，却依然看不到终点。作为Valve的发行商，雪乐山给公司提供了大部分项目所需的研发经费，但是经历1999年的大裁员之后，雪乐山内部的管理陷入混乱，也



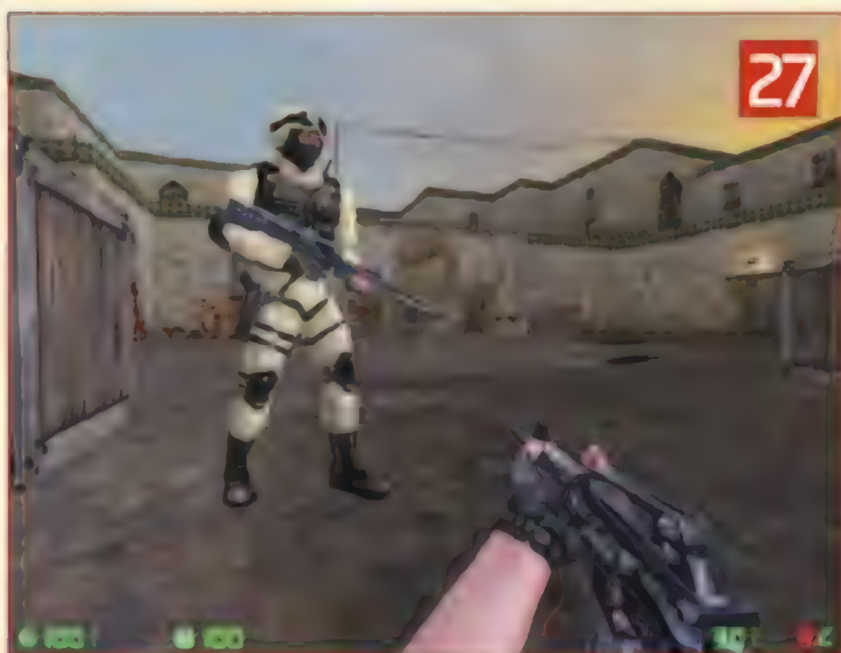






21.1.6版加入的盾牌招来骂声一片
22.早期的Steam，比起现在的大杂烩来看起来真是够原始的
23.1.6版的Aztec进行了不小的修改，平衡性得到了显著的优化
24. Galil和Famas的加入一定程度上改变了经济局的策略







25.换装Source引擎的CSS的画面是一次巨大的飞跃
26.油桶，讨厌的油桶
27.《零点行动》的战役模式可谓命运多舛，质量也是难以下咽
28.《反恐精英》Xbox版的购买菜单后来在《全球攻势》中被发扬光大
29.说《零点行动》是CS史上最大的滑铁卢恐怕也不为过

损害了开发商的利益。在未经Valve允许的情况下，雪乐山私自向全美上千家网吧发放了CS的CD-Key。愤怒的盖比提起诉讼，双方卷入了一场时间跨度长达3年的漫长官司。逃离雪乐山这艘即将沉没的大船，成为了全体员工的共同想法，Valve需要转变为发行商，通过新的渠道独立发行游戏。为此，他们推出了名为Steam的网络直销平台，平台上的第一款游戏就是CS的1.6版。

这一版是Goldsrc引擎CS中变化最大的一作。游戏增加了Galil和Famas这两把价格较为廉价的步枪，买枪菜单也随之进行了调整，同一个代码在不同阵营下代表的武器也不同（T的B41为Galil，CT则为Famas）。原有武器的性能经过了修改，烟雾弹的掩护效果更加明显，格洛克手枪的威力得到提升，使得T在面对USP时有了更多的胜算。地图方面，Valve也进行了诸多的调整，贴图更为精细，增加了一些之前没有的天气效果（如aztec的绵绵细雨），楼道的变化很大，1.5版的战术在这里未必行得通。同一张地图，外观和结构都与以前截然不同。这些更改的评价还算褒贬不一，CT的防暴盾牌则招来了一边倒的骂声，绝大部分比赛和服务器都禁止使用这种猥琐的装备，实在想不通制作组引入这块铁板的意义何在。

Valve推出1.6版的主要目的是打击盗版，CS之前的零售版虽然卖出了600万，但对比全世界众多玩家的数量，这个成绩还是比较寒酸的。正版的1.6与Steam账号捆绑，即使是局域网联机，也必须保证Steam平台连接正常，才能进行游戏。换言之，这要求玩家时刻处于和互联网上的Steam随时联线的状态，听起来是不是跟今天Ubisoft的诸多DRM有些类似？好戏还在后面，2004年1月，在美国赌城拉斯维加斯举办了1.6的第一场正式比赛，这个名为CXG的大赛给CS选手提供了总共18万美元的奖金，全球各地的顶尖战队都聚集于此，人声鼎沸。谁都没想到，这场盛宴被网络问题毁掉了——有黑客在比赛举办期间攻击Valve的服务器，比赛场地的PC无法连接Steam，限于当时的验证机制，一旦无法登录Steam账号，比赛双方连局域网对战都无法正常进行，大会就这么泡汤了。半个月后，在一片骂声中，Steam的离线功能终于发布。此事给了Valve极大的教训，从此之后，Steam再也没有出现为了加密而牺牲正版用户利益的









30.动不动就拆核弹，比超级系还超级系
31.虽然CSS的建模有了很大进步，但人物动作实在不堪入目
32.《零点行动》真正的单人模式其实就是个地图训练关
33.《起源》中地图都进行了全面的翻新改造，例如这是著名的cs_assault

情况。1.6当然有1.6的好，可是大部分人已经习惯了盗版软件和局域网联机，国内的网吧用户在此时依然停留在1.5时代，分裂就此产生，裂口越来越大，撕裂了原本统一的用户整体。

《零点行动》是系列中最多灾多难的一作，它的开发始于2000年，在当时由参与了《雷神之锤》的Rogue Entertainment负责。该公司随后倒闭，项目转交给开发过《半衰期——针锋相对》和《蓝色偏移》的Gearbox工作室。制作《零点行动》的初衷是弥补单人模式的缺乏，CS刚刚走红的日子，就有玩家嚷嚷着想要玩带有剧情的战役模式，听上去有一番道理，仔细想想又颇为可笑。《雷神之锤Ⅲ》和《虚幻竞技场》这些以联机为主的游戏也没有提供真正的战役部分，单人模式只是不断与各类BOT挑战罢了。况且，如果你真的想要一部剧情深厚的单人游戏，为何不去玩原版《半衰期》呢？对战才是CS的灵魂，把整套系统搬到战役模式下根本毫无亮点，可惜Valve自己却看不清局势，执意给《零点行动》开绿灯。

Gearbox硬着头皮接下了这个任务，游戏的发售日一拖再拖，从2002年冬一直延期到2004年春。其实剧情模式的12个关卡在2003年秋天就已经制作完毕了，Valve本打算在2003年年内推出这款游戏，却遭遇了泄露风波。10月4日，一位网名为“本·拉登”的黑客公布了他从Valve内部网络窃取的资料，包括起源引擎与《半衰期2》的源代码。实际上，这名黑客偷走的源代码可不止《半衰期2》这一部游戏，几乎所有开发中的新作都惨遭毒手。

10月12日，《零点行动》的完整剧情模式也出现在了BT网站上，不同于《半衰期2》那个半成品版，这次泄露的《零点行动》是完整的，甚至能够顺利通关。Gearbox给单机模式增加了火箭筒、战斗机等热闹的元素，但依然未能改变本作素质稀烂的事实。论剧情它不如《半衰期》，论节奏感和关卡节奏，它甚至比不过始祖级的《毁灭战士》，把CS联机模式的那一套规则搬到单人世界是行不通的，面对玩家的恶评，Valve也只能再次推迟上市计划，把游戏交给龟岩工作室回炉重做，Gearbox的12个单机关卡最终以“删除片段”（Deleted Scenes）的身份得以保留，龟岩组以多人对战地图为基础，设计了18个不同的挑战任务，虽然也没什么新意，但比起Gearbox那一塌糊涂的剧情模式要好上不少。

联机方面，《零点行动》几乎是1.6版的孪生兄弟，除了手雷的伤害公式略有区别外，在数据上，本作跟1.6是完全一样的。最早登场于1.6测试版的官方BOT也被本作正式收录，AI较高且行为合理，懂得利用内置无线电系统互相交流，玩家还可以在创建服务器时设定诸多选项，与BOT陪练特定武器。1.6的地图结构与1.5有很大差别，而《零点行动》的地图只是在1.6的基础上进行图像细化，比起新作或资料片，这东西更像是一个皮肤MOD，它的手感跟1.6并没有区别。虽然游戏依然卖出300万套，让Valve赚到不少美元，但系列的名声已经被糟蹋了。2003年末的Xbox版CS则是《零点行动》的主机移植版，只在操作和界面上有所不同。为了照顾主机用户，Xbox版的买枪菜单变为了一个类似老式电话转盘的圆盘（这个古怪的玩意被延续到了今年的新作中，只为照顾主机用户），但仅此而已，它没有在操作上对手柄进行更多的优化，就算支持Xbox LIVE联机，游戏的体验也不可能跟PC版媲美。《光环》被誉为Xbox最强

FPS，是因为这部作品的操作和系统都是为手柄准备的，硕大的准星和以接近战为主的风格都决定了这一点。CS则是没有对操作进行优化的PC移植游戏，难以吸引主机玩家。

2003、2004这两年是Valve焦头烂额的两年，各类丑闻和事故层出不穷，好在《半衰期2》的最终发售吸引走了大部分人的目光。这部杰作让玩家把这两年的丑闻抛到了脑后，投身于戈登·弗里曼的史诗冒险。《半衰期2》的战役模式接近完美，它的最大问题跟1代一样——联机模式不够丰富。最初的版本根本没有对战地图，后来追加的《半衰期2——死亡竞赛》单调乏味，唯一的乐子就是用重力枪把马桶拔起来扔向敌人的脑门，看看屏幕右上角滑稽的击杀提示。

Valve在《半衰期2》发售的同期推出了《反恐精英——起源》（CSS）。顾名思义，本作是基于起源引擎的重制版。CSS的画面是无可挑剔的，基于DirectX 9的法线贴图和HDR都相当细腻，但若把《半衰期2》的成功元素一股脑塞进CSS里，玩家未必会照单全收，弗里曼用重力解决各种谜题是很有趣的设计，dust2堵门的油桶却为人诟病。制作组在地图里加入可移动障碍物是为了增加策略性，但没多少人会喜欢这种拖沓的设计，Valve在挖掘引擎特性时有用力过度的嫌疑。另外，游戏的画面虽然十分细腻，动作设计却令人不敢恭维。不过，比起新瓶装旧酒的《零点行动》，CSS的诚意毕竟要高出许多，也赢得了一部分玩家的认可。但无论如何，2004年的FPS领域不再是那个Valve一统天下的时代，虽然CS的竞技性直到今天依然无人能敌，但大部分玩家追求的是娱乐性，从这个角度来看，延续系列既有理念的CSS在发售之前，就已经注定了淡出主流的命运。

新生［2012－？］

《半衰期2》推出后，Valve明显放慢了开发新作的步伐，把重心放在运营Steam平台上。公司早已中断CS1.5版的发行，玩家在Steam上能找到的只有1.6版，经过这么一番折腾，1.5版才逐渐淡出主流。有趣的是，1.5的死忠在早年曾对1.6不屑一顾，1.6的用户又大肆批判CSS，玩家群的分裂并没有随着1.5的退出而结束，反而愈演愈烈。Valve曾经想用CSS强制替代1.6在诸多电竞比赛的地位，遭到抵制。Steam的正版玩家群的生态环境更为奇妙，不论是1.6还是CSS，每天都有数万名玩家雷打不动在网络上鏖战数个小时，前者的人数略高于后者，但两个游戏都没能接过对面的玩家群，形成统一。笔者承认1.6和CSS这两个版本的确存在诸多问题，但不得不说，CS的玩家在多年间已经形成了一个相当病态的氛围，他们为某一版本投入了数千个小时的苦练，只要出现新作，这些人必然会本能地对其进行抵制，当年的1.6如此，后来的CSS也是如此。弹道改变后，自己的枪法就一夜回到了解放前，为了保持（下转第28页）









34.CS Promod始终未能改变FPS电子竞技的格局
35.负责CSGO的Hidden Path Entertainment曾开发著名塔防游戏《防御阵型》（Defense Grid），如今《防御阵型2》也在开始一个KickStarter Event
36.CSGO早期版本的购买菜单
37.读取界面现在更加详细地显示双方的出生位置和目标

一部压迫与反抗的历史

- 1995



2000

2004

2010 - 2011

A1 联合帝国是宇宙中的黑暗种族，四处掠夺并建立殖民地。帝国将弗地冈人的领袖尼赫伦斯控制并奴役。残存的弗地冈人逃亡至尚未进化出智慧生命的Xen星球，联合帝国也尾随而来。

A2 地球上，戈登·弗里曼正在攻读自己麻省理工学院的学位。

A3 黑山研究所此时展开了时空传送的相关研究，主要竞争对手是政府扶持的“光圈科技”，而后者的“北极光”号实验船在一次未知事故中永远消失。于是光圈科技转而开发GLaDOS人工智能，希望借此加速时空传送的研究进度。

A4 弗里曼的导师克莱纳在此期间参与了黑山基地的研究工作，并推荐弗里曼入职。弗里曼入职后的工作地点为C区的异常材料实验室。主要分析由在Xen星球的勘探队采集回的高纯度水晶样本。

黑山基地进行的水晶分析试验失败，引发了层叠共振，从而引起了联合帝国的注意。弗里曼一路苦战，击败了尼赫伦斯，并被迫接受为GMAN工作。

B1 当戈登把样本推入光谱仪的一刹那，层叠共振现象发生了，在地球和Xen之间，形成了一个巨大的时空裂缝，使得大量来自Xen的生物进入了黑山基地。同时，导致黑山基地部分设施发生严重的爆炸和坍塌。C区和B区率先与其他地段失去联系。当共振现象扩大到D区时，管理办公室才组织了撤离，并向外界发出了求救信号。戈登在灾难发生时，被传送到了Xen，所以幸免于难。

B2 政府派出了军队进入黑山，执行所谓的“遏制计划”，即杀死一切活物，对于此次事故的主要人员，则是以逮捕代替灭口。戈登便在逮捕名单中，此次军事行动代号为KIL。

B3 最后，戈登被传送到了Xen，杀掉了尼赫伦斯，解放了弗地冈种族。

B4 故事结尾，G-Man惊叹于戈登的能力，给他提供了工作的机会。弗里曼别无选择，只得进入“慢时间跃迁”中沉睡，以待G-Man的唤醒。

层叠共振扩大为传送门风暴，大量Xen生物入侵，人类被迫集中迁往大城市。联合帝国开始制定入侵计划。

通过传送门风暴，联合帝国大举入侵地球，并在7小时内击溃全部地球守军。史称“7小时战争”。战争结束后，黑山基地前负责人布林博士成为傀儡政权掌舵人。

C1 由于有传送门风暴的帮助，联合帝国几乎在一瞬间就将大部队传送进了人类军队的指挥所。这场战争赢得不费吹灰之力。

C2 傀儡政权把首府定为17号城（City17，C17），布林帮助联合军在水里添加化学物质，让人失忆。并实行生殖隔离，严格控制人口数量，联合帝国的殖民计划初步完成。

C3 与此同时，光圈科技的绝大部分科学家也已经撤离。GLaDOS设施以及部分冬眠的科学家下落不明。







A5 巴尼·卡霍恩，毕业于马丁森大学，目前工作于黑山基地，是一名安保人员。他于5月参加了“蓝移”项目，被分配到C区的异常物质实验室，并在分配前参与了为期两天的安保训练。

实验进行的当天，巴尼在C区接受了维修G区主电梯的任务。但当天黑山许多设施发生了故障，无奈，巴尼只得步行前往。在完成电梯维修之后，层叠共振现象发生，电梯中只有巴尼一人侥幸生还。后来巴尼救起罗森伯格博士，并与他一起努力，通过传送装置逃出生天。



A6 阿德里安·谢泼德，是危险环境战斗部队的一名下士，曾在亚利桑那州的圣地亚哥军事基地接受进入黑山的机密任务训练。训练过程中G-Man一直密切关注着该部队。

阿德里安所在的部队进入黑山时，遭到了异形空中部队的攻击，损失惨重，阿德里安也受了伤。一些还不知情的科学家，以为军队是来救援的，就把阿德里安救了。阿德里安在撤退失败后，没能阻止戈登去Xen星球，但数次阻止了黑衣部队引爆核弹。可G-Man重新开启了它，摧毁了黑山基地。最后，阿德里安杀死了Xen的基因蠕虫，G-Man则将他囚禁了起来。



HλLF-LIFE系列时间线与重要事件

资料来源：Valve官方设定集《Raising The Bar》、Steam官方论坛、Playhl论坛剧情研究区



2020

被G-Man唤醒的弗里曼在诺瓦矿场通过英勇的战斗点燃了人们的反抗决心，暴动在世界各地全面展开。弗里曼趁乱攻入17号城，摧毁了暗能反应堆。

D1 联合军将人类的城市重新命名为1号城、2号城……17号城被设立为首都，联合军的大本营就在这里，布林在城市中心名为“城堡”的巨大建筑顶端。为了集中人类的生存据点，联合军在各大城市周围布置了防线，防止Xen生物侵入城市，外界则任凭其泛滥。这样，大多数人都主动选择了到城市居住，外界则成了Xen生物和反抗军的空间。

D2 在黑山东区，戈登获得了重力枪。正在练习时，联合军对这里发动了突然袭击。由于隧道被堵死，戈登不得不一个人前往已经被僵尸控制的矿场——莱温霍姆。在当地的格利高里神父的帮助下，戈登逃出了莱温霍姆，与外界的反抗军取得了联系。

D3 戈登用重力枪摧毁了“城堡”顶端的暗能反应堆，城堡顶端发生了爆炸，布林也掉下摔死。就在这时，时间定格了，G-Man再次出现，对戈登做出简短评价后消失不见。



2020

弗地冈人阻止了G-Man再次“冷冻”弗里曼，作为回报，弗里曼拼尽全力阻止“城堡”的继续损坏，为17号城里逃生的人们争取更多时间。而遭遇重创的联合军则希望城堡尽快爆炸，以创造超级传送门与高层联系。

E1 爱丽克斯与戈登本想利用地堡中的地下火车，直接逃出城市。但中途铁轨遭到破坏，火车报废。于是，两人逃入17号城的地下停车场。由于戈登在HL2时的破坏，联合军的防线已经崩溃。大量蚁狮进入了17号城，为两人的逃跑增添了困难。

E2 游戏尾声，正当爱丽克斯与戈登逃出17号城时，城堡爆炸了。在17号城上空形成了一个巨大的传送门，数据被传送了出去，联合军探员也利用飞船朝四面八方发射了出去。



2020

弗里曼和爱丽克斯最终还是没能阻止城堡的爆炸，这次爆炸不仅彻底摧毁了17号城，也打开了超级传送门。弗里曼浴血奋战，最终通过马格努森基地发射的卫星成功阻止了超级传送门的扩大。

F1 城堡爆炸后，17号城被完全摧毁，可以说地球上的联合军已经孤立无援。然而，城堡爆炸前发射出去的数据让地球上的联合军与联合军高层世界取得了联系，城堡废墟上再次形成了一个巨大的超级传送门雏形，传送门一旦形成，联合军便可再发动一次入侵战争。

F2 在去白森林的路上，爱丽克斯被一只联合军的捕食者击伤，并被弗地冈人救起，送到了在地下坑洞的反抗军据点。戈登与一名弗地冈人潜入了蚁狮洞的深处，采集到了萃取物，救了爱丽克斯一命。此时，G-Man再次闯入了弗里曼的世界，以命令的口吻逼迫弗里曼要把爱丽克斯安全地护送到白森林，然后让爱丽克斯向伊莱传话：“准备接受出乎意料的结果。”

F3 联合军准备利用三角机甲部队摧毁马格努森的火箭，戈登在马格努森的指导下，学会使用了马格努森装置，一种用来对付三角机甲的黏性炸弹。利用它，戈登歼灭了联合军的进攻部队，保住了马格努森的火箭。克莱纳等人将数据打包进了火箭中的卫星中，然后发射了出去，联合军的传送门立刻崩溃了。

故事的结局，爱丽克斯的父亲被联合军探员所杀，一切似乎远没有结束……



	针锋相对	蓝色偏移	半衰期
未在游戏中出现的剧情	□	□	□
游戏中的剧情	■(绿)	■(蓝)	■(橙)
未出现在游戏中但游戏中有描述的剧情			■
重要事件	A1	A1	A1
游戏内的时间	2000	2000	2000

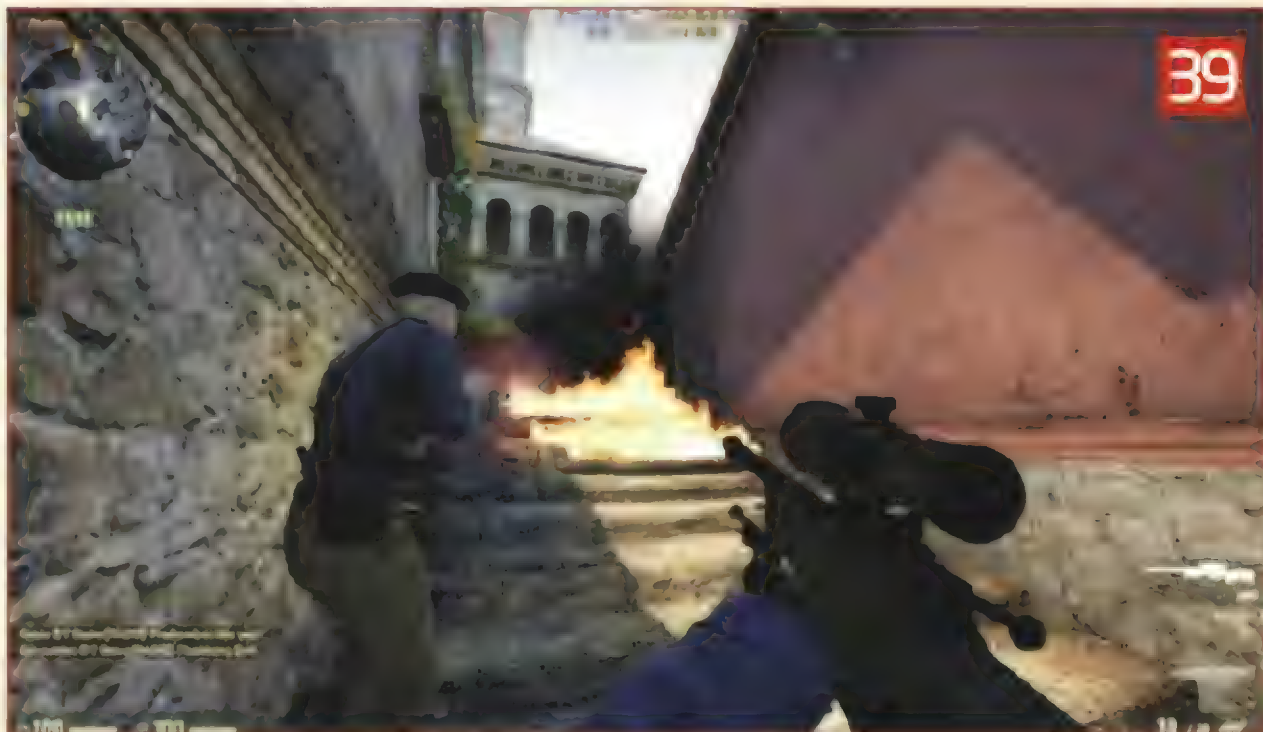
既有优势，为了让自己之前的投入继续存在，大肆攻击新版本、大肆攻击Valve、留守旧版本，就成了很自然的选择。

从这个角度来看，今年的《全球攻势》（CSGO）似乎就不应该被开发出来，不论它做好做坏，肯定会受到1.6和CSS两个玩家群的合体攻击。但是，着眼于商业角度的Valve必然打着自己的小算盘。硬件厂商是电子竞技的赞助商，1.6这种古董级游戏10年前的PC就能跑得流畅无比，起不到推销CPU或显卡的作用，这就是职业选手钟爱1.6，赞助商却不以为然的根本原因。CSS的画面、1.6的手感，似乎是两全其美的方案，但实现起来却异常困难，CS Promod这个CSS的民间MOD经过多年开发，直到今天依然不算完备，Valve根本不愿给作者提供技术支持。在这种情况下，CS Promod不论做得多优秀，也只能赢得一个“私生子”的尴尬地位。毕竟，庶出的CSGO已经降临。Valve向来支持民间MOD，但如果这个MOD会成为它另一款新作的竞争对手，情况就不一样了。多年来，1.6和CSS的比赛一直处于吃不饱饿不死的状态，CS早已不是主流游戏，FPS玩家也不再像10年前那样把电子竞技天天挂在嘴边，今天的各大赛事收视率当然无法与巅峰时期相提并论。但十多年过去了，在娱乐性上超越CS的作品比比皆是，竞技性在其之上的游戏却可以说是不存在，这就让老迈的1.6和CSS直到今天依然在赛场上保有一席之地。Valve推出CSGO的初衷完全基于商业目的，1.6的死忠可以忍受落后的画面，但普通观众不会，至于CSS，虽然它的图像拿到今天来看也算不错，但毕竟是推出已久的老游戏，缺乏话题性。Valve希望通过CSGO重启电竞市场，吸引更多资源。了解到这个大背景，我们就不难理解，为何世界诸多战队在CSGO封测时期对其颇为不屑，正式发售后又纷纷响应转型，考虑到赞助商和主办方的利益，战队本身其实没什么选择权可言。

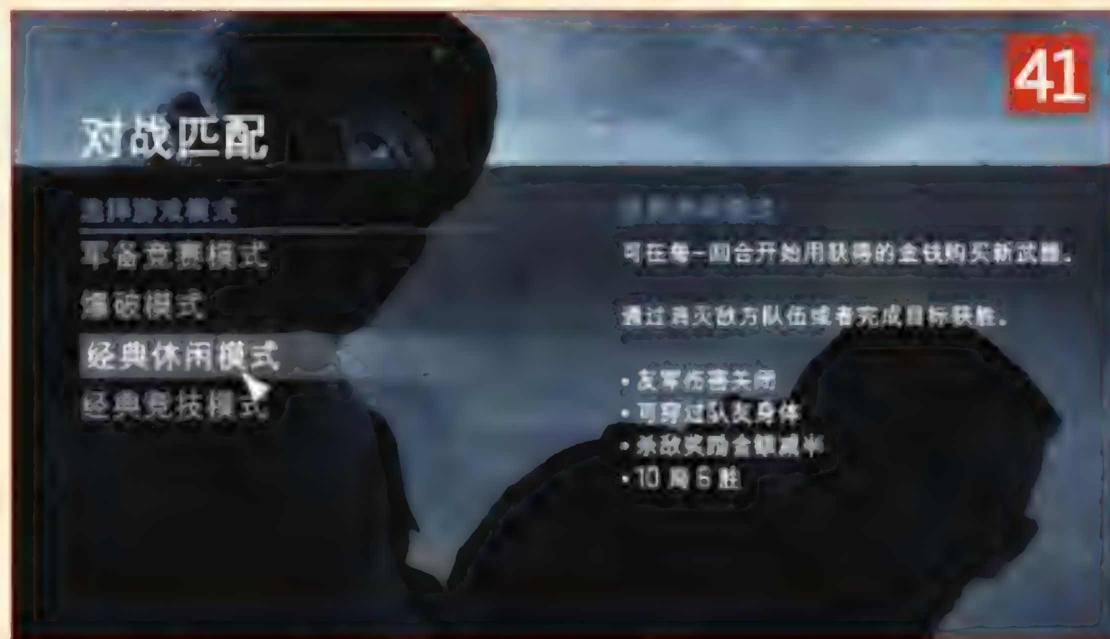
创新还是保守，在不同人的眼中，有不同的答案。在那些多年不玩CS的玩家眼中，任何版本都是一回事，无非是扛着AK、M4、AWP这老三样，围绕着C4和人质展开厮杀。而在1.6死忠的眼里，CSS和CSGO这两部作品彻底改变了弹道，是完全不同的游戏。你不能单纯判定两种观点谁对谁错，这是一个复杂的游戏版《罗生门》。追溯历史，CSGO在游戏模式上并没有什么真正的创新可言，不论是军备竞赛、爆破还是休闲模式，都是多年前的MOD玩过的创意，制作组只是在细节上有所改变罢了。军备竞赛和爆破模式的枪械循环表与民间MOD截然不同，强力武器位于列表开端，后面多为霰弹和手枪等弱势装备，如果玩家在击杀列表上一马当先，反而会陷入武器越来越弱的劣势。爆破模式干脆将AWP放在最后一位，即使你每一局都能击杀敌人，最后在第10局拿到了这把神器，也只能爽一次罢了。在武器平衡性上，Valve采取的措施颇为有趣，并没有单纯地强化或削弱某一枪械，而是通过修改击杀奖励，从经济的角度制裁强力武器，这显然比把枪改废掉更合理。AWP固然强悍，但击杀一人只能获得三分之一的报酬，各类冷门的霰弹枪，在杀敌后取得的美元倒是十分丰厚。休闲模式出生自带防弹衣，杀敌奖励减半，优势队伍也很难拉开经济差距，劣势一方则省下了购买防弹衣的钱，可以将这1000元花在武器上。这一系列变更，都是为了降低高手与普通用户之间的差距。

当然，CSGO并不是一个只会照顾新手的游戏，传统规则的比赛模式给那些追求真正战斗的玩家提供了保障。这一次的比赛模式相当专业，采用MaxRound赛制，中途









38.CSGO全新的Source引擎带来了整个系列最细腻的画面
39.燃烧弹是控场和阻断进攻的利器
40.正式版本的购买菜单
41.经典休闲模式是对CS传统游戏体系的良好补充



42.CSGO可能不是最完美的CS，但可能是这几年来最好的CS

换场，并开启队友互杀。很多人抱怨CT和T的造型差别不大，经常误杀队友，这种说法看似有理，其实恰恰暴露了自己多年不看雷达的恶癖。10年过去了，CSGO依然保留着很多原始设定，这并非技术限制。要知道，起源引擎虽然不够新潮，但也不至于落后于时代，没什么实现不了的细节，一切传统都是为了保持系统的一贯风味。加入机械瞄具，游戏的节奏势必会被拖慢。至于近年颇为流行的空仓待机，一旦Valve真的搞出了这个东西，很多玩家在开局时肯定会故意换一次弹匣，多出的那一颗子弹在关键时刻就足以改变战局。M4保留了每次掏出来都拉一次枪栓的错误动作，则是为了故意增加硬直时间，即使制作组把拉枪栓的动作去掉，他们必然也会用其他的方式延长时间，不管怎么说，随意换枪总是要付出代价的。任何一代CS都没有把自己标榜成一款真实的游戏，Valve只是在游戏的范畴内制定属于自己的规则，给玩家提供一个互相较量的空间罢了。

负责CSGO实际开发的制作组为Hidden Path Entertainment，这是一家由前微软游戏部成员组建的小公司，其创始人Mark Terrano是金牌系列《帝国时代》的制作人，曾担任Xbox技术部主管。他们于2008年推出了大受好评的塔防游戏《防御阵型》（Defense Grid），就此一炮走红。Valve随后将CSS的维护工作交给了他们，并授权推出《防御阵型》与《传送门》联动的DLC。在谈到为何与他们合作时，盖比·内维尔的回答很简单："我们都是前微软员工，自然谈得来。另外，两家公司都位于西雅图，办公室之间的距离很近，沟通起来相当方便。"CSGO是Hidden Path第一次开发FPS游戏，不过在Valve高层的帮助下，游戏也没有出现太大的岔子。从内容上讲，CSGO的全部地图和武器在今年3月就已经完成了，Hidden Path忙于修改各种细节和Bug，才将游戏推迟到8月发售。地图太少是本作最大的问题，爆破模式的很多地形甚至是从《求生之路2》照抄过来的，不过考虑到游戏15美元的低廉售价，玩家也没法提出太高的要求，何况Valve已经承诺对地图扩展提供支持。2012年对于CSGO而言，只是一个开始，并非完结。

我们热爱CS，但我们真的热爱CS的一切么？10年前，CS能够一统江湖，并非因为它注重团队配合，并非因为它是电竞的代表，只是因为它足够好玩。当年的玩家所需要的只是一个火爆刺激的近距离巷战游戏，CS恰好满足了这一要求，但并不代表它的一切设定符合所有玩家的口味。《使命召唤》的升级模式是当前FPS的主流，在这里，你不用担心因为屡次惨死而缺乏好枪械，不用担心对战失败而一无所获，只要泡在游戏里的时间够长，就算战绩不够漂亮，级别也会慢慢上升，总有一天能赚够解锁新武器的经验值。而CS是一个对弱者毫不留情的游戏，多次横尸街头不会给你换来"连死补偿"，你只能望着干瘪的钱包、拿着廉价武器艰难求生，或者干脆像秃鹫那样靠拾取死人的装备过活；输掉对局就是彻底的失败，如果无法获得胜利，干不掉敌人，就连刷成就的目的都达不到。这就是CS的世界，一个胜者为王、败者为寇的世界，这里没有让你解锁强力武器的级别，能提高实力的因素只有你本人的"经验值"，你在血腥战场中积累的真正经验。这种风格让今天的玩家望而却步，也吸引了一部分多年来为之狂热的死忠。CSGO已经对这些被《使命召唤》惯坏的玩家做出了一些妥协，军备竞赛几乎就是官方的团队杀戮模式，玩家死后可以随意操纵机器人队友，不必干等到游戏结束，当然，在全部由玩家组成的传统模式服务器中，一旦阵亡，你也只能静坐到本局结束。这就是游戏对于你不够犀利、不够冷静、不够睿智所作出的惩罚。

CS的独特风骨不一定对你的胃口，但它不会为了跟风其他游戏而将自己修改得面目全非。也许这就是CS无法被替代，具备永恒生命力的理由……



阀门嘉年华

160万美元背后的野望

DOTA 2

■策划 本刊编辑部 ■执笔 hjpotter

如今的世界电子竞技领域，特别是战略游戏竞技领域完全被暴雪和Riot Games垄断，其中Riot的《英雄联盟》作为MOBA（Massively Online Battle Arena）类游戏（也有人叫作ARTS，Action RTS）的代表在全世界拥有绝对数量的拥趸，但说起MOBA这个游戏类型，其实所有人都会想起DotA。原版DotA只是《魔兽争霸Ⅲ》的自定义地图，在世界电子竞技舞台处处碰壁，如今DotA史上最伟大的作者IceFrog身处业界巨头Valve，手握另一电子竞技巨作CS的Valve又怎会坐视？

VALVE 与冰蛙的天作之合

目前Steam上在线人数最多的游戏是什么？

玩家们可能会想到Valve的新宠CSGO，君临天下的《使命召唤》，拥有详实数据的《足球经理》……但如今《Dota 2》这个还在内测中，准入非常严格，以至于很多人都弄不到激活码只能管中窥豹的游戏却攀登到了榜首的位置，峰值同时在线人数已逾10万。由于《Dota 2》是一个免费游戏，大家大可以想象一下，公测取消门槛后，这个数字会变得多么恐怖。

冰蛙（Icefrog）并不是DotA地图的第一个维护者，却毫无疑问是最好的一个。他制作技能的想象力和维护平衡性的能力令人叹为观止。但DotA再怎么说也是《魔兽争霸Ⅲ》的附属品，其中英雄和物品的版权都牢牢掌握在暴雪手中。心思全在自家的“星际2”和“暗黑3”上的暴雪也根本无意帮助冰蛙进一步推广DotA。WAR3的引擎并不开源，用地图编辑器能制作的游戏规模也注定有限，而且有很多在技术上无法解决的Bug。每个同人游戏作者都怀着制作游戏巨作的梦想，随着冰蛙的游戏制作野心和实力日益膨胀，知名度越来越高的他也在渴望着一个更广阔的舞台。不少厂商都对这位天才动了心思，但最终将冰蛙“娶回家”的是Valve。

冰蛙的低调众所周知，想找到他的照片恐怕比中六合彩都难，他不希望过度招摇，Valve恰好对他的脾气。与著名糖果公司“玛氏”相似，我行我素的Valve也是一家自负盈亏的非上市公司。在这里员工有绝对的自由度，可以决定自己该做什么，大家庭式的工作氛围极好。由于没有来自股东的压力，所以公司不会过多催促游戏开发进度（这就是到现在《Dota 2》还没公测的原因吗），这也和冰蛙慢工出细活的作风不谋而合。而且Valve的员工很多都是DotA的粉丝，即使有一部分人对他冷眼相对，也是因为他将自己喜欢的英雄削弱了。

有一个“我就喜欢打DotA我愿意掏钱怎么了？”的老总“G胖”，有Valve旗下的Steam平台帮助推广，有专门为MOBA游戏优化过的新版“起源”引擎。在找到一帮志同道合的战友后，在这个诞生了“半衰期”“传送门”等一系列名作的地方，冰蛙终于可以率领他的团队放开手脚前行了。《Dota 2》在新的引擎下几乎完美地复制了DotA的一切，并增加了很多人性化的功能。不管是游戏素质还是潜在的赚钱能力，《Dota 2》的表现都值得期待。



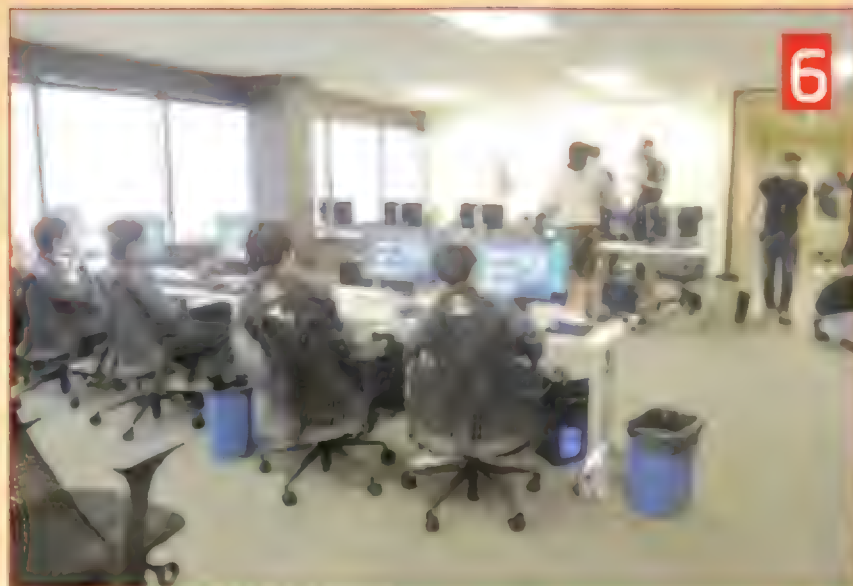






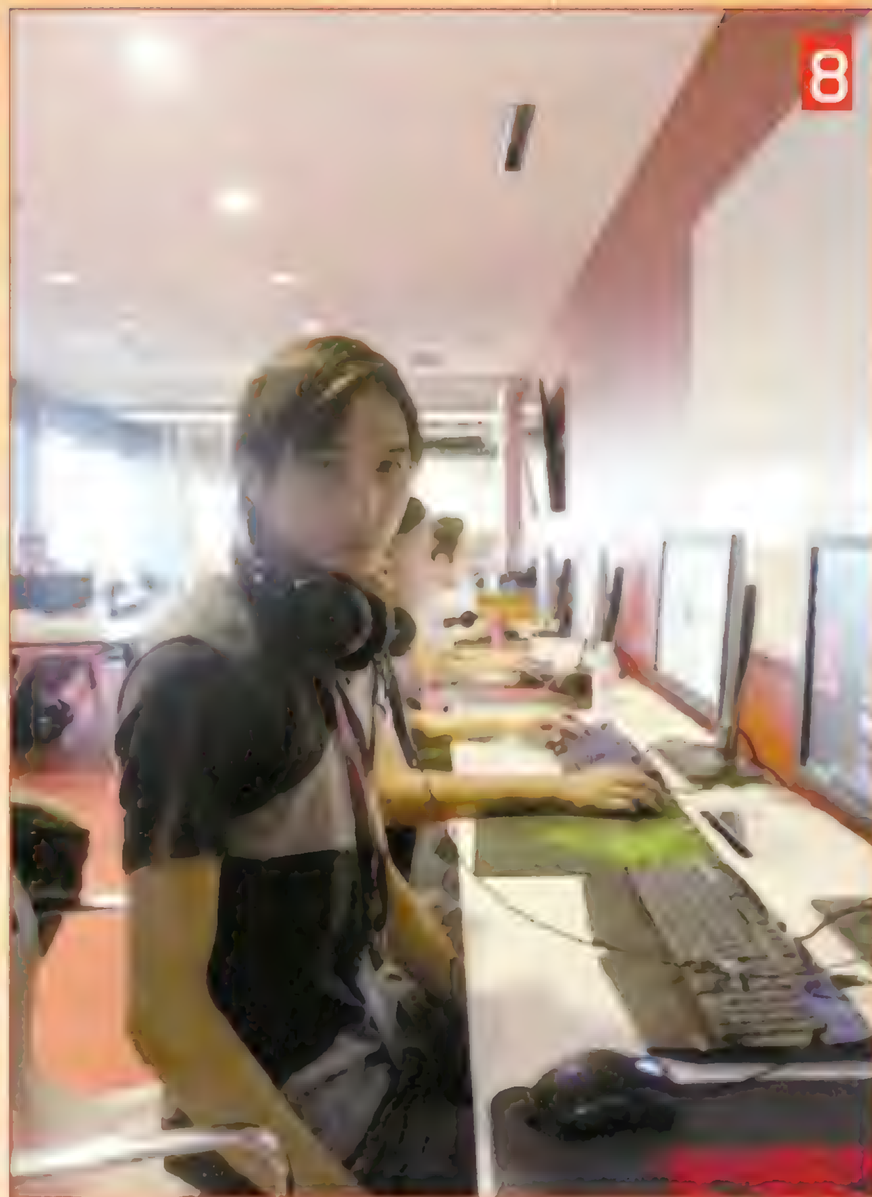
1.“G胖”也对比赛环境赞不绝口
2.CCTV的报道中也认为，比赛所在的Benaroya音乐厅非常上档次，很多国际知名交响乐团都在这里奏响过华美的乐章
3.选手入住的Hyatt酒店的大堂足够金碧辉煌
4.从入口俯瞰Benaroya音乐厅

5.偶像级选手Dendi
6.比赛动用了职员们的Herman Miller人体工学椅，这一把椅子就足够买几个"肾板"了吧……
7.晚宴现场，今夜不醉不归
8.雷蛇赞助的队伍少不了黑寡妇和曼巴蛇









"阀门"一扭开 美元自然来

去年，为了将《Dota 2》展示给全世界，Valve举办了《Dota 2》国际邀请赛（The International，TI）。与某个号称总奖金200万美元却最终不知道缩水了多少个零的MOBA游戏系列赛不同，2011年的冠军战队Na`Vi真的将100万美元的奖金揣进了自己的腰包中，每人20万美元的奖金直接被打到了银行卡上——要知道许多职业体育选手在整个职业生涯期间也挣不到这个数。而且Valve还主动缴纳了所有的税款，良心大大地好。就连得到亚军的中国战队EHOME每人也分到了30万人民币的奖金。与其他总奖金几万甚至仅仅几千美元的比赛相比，这无疑是个天文数字。

今年的邀请赛（TI2）由上届的科隆移师到Valve的主场西雅图，总奖金为160万美元，冠军奖金依然是100万美元。在巨额奖金的刺激下，诸多战队将DotA抛在了脑后，全面转战《Dota 2》。就连很多老玩家的偶像——大神ViGoss也跃跃欲试，加入俄国战队M5向这笔奖金发起了挑战。卫冕冠军乌克兰战队Na`Vi没有被100万美元冲昏了头脑，在"中单之王"Dendi和战术大师Puppey的带领下，他们重装上阵。"大部落"EHOME本已解散，却不惜惹毛职业联盟强行拉人重组。统治了国内DotA比赛的iG和LGD，拥有人气选手"三冰"、HYHY并且招募了一代传奇大师Loda的新加坡战队Zenith，美国本土战队CoL等都严阵以待，进行长期线下集训研究"大招"，将目标定向了世界之巅。

正式比赛将在Benaroya音乐厅举行。这家位于市中心的音乐厅豪华之至，是西雅图音乐界的地标，无数知名的交响乐团在此演奏过。因为这里离Valve比较近，而且各种设施完备，拥有宽敞的坐席以及高层包厢，所以Valve也不在乎多花点钱。音乐厅的档次显然比一般举办比赛的体育馆或展厅高级多了，就连见多识广的CCTV也在相关报道中对音乐厅的奢华大加称赞。谁说电子竞技登不上大雅之堂呢？

不光是酒店、比赛场所等硬件设施，Valve在服务的每个环节上的细致准备让不少选手都感受到了家一样的温暖。初到西雅图，Valve的工作人员就给所有队员、领队和记者准备了手机、乘车卡和洗衣卡等日常用品。就连选手的键盘、鼠标、耳机、鼠标垫等装备都是由工作人员统一管理——Valve的员工会在每场比赛赛前按照你的喜好摆放上装备，比赛结束之后会帮你收回到印有队标的管理箱中。

小组赛直接在Valve的大本营进行，他们腾出了许多会议室来作为比赛场所，并让出了游戏室供选手闲暇时娱乐。桌上足球是大家的最爱，中国人擅长的乒乓球也有了用武之地。淘汰赛前举行的宴会给了中外战队一个很好的交流机会，大家一起操着生硬的英语玩"杀人游戏"，或者对比赛中的表现相互表示赞赏。香槟加啤酒，相别亦老友。

Valve对比赛的投入显然不只有奖金。TI2一共邀请了16支战队加上两支替补战队，每支战队包括选手和领队至少也有6人。由于肩负着推广《Dota 2》的任务，除了选手，Valve还邀请了中英俄三语的几十名解说员和各大电竞媒体的记者。这几百号人物的往返机票、宾馆费用、转播和游戏设备、人工等一切费用全部由慷慨的Valve来承担，就连公司内的糖果和饮料也是无限供应。Valve对这个一年一度的嘉年华盛宴备加重视，每个细节都是精益求精。

比赛的高关注度也给职业战队们带来了不少好处。很多战队都新签了赞助商，比如著名的外设厂商雷蛇就赞助了接近半数的队伍——玩家们看到知名选手用最新款的太攀皇蛇和黑寡妇绿灯版夺得100万美金无疑是对产品最好的宣传。

《Dota 2》中最棒的进化无疑就是观战系统。由于大部分观众不能去现场，只能坐在电脑或电视前观看比赛，技术的Valve也特别对观战系统进行了升级，支持几万人同时在游戏客户端内观看比赛。不需要激活码，更不需要什么网络门票。Valve的服务器没有让我们失望，即使Ping值达到几百也一点不卡。游戏内同步播放中、英、俄三种语言的解

说，你可以选择任意一位解说的音轨和鼠标手势随他一起观赏比赛。如果你不喜欢这样，也大可以选择自由观看视角，甚至选手的第一视角。在观看比赛的同时，还可以在游戏里与同样在观看比赛的玩家们交流。观战系统的清晰度和流畅度都比网络流媒体解说强上太多，还能亲手随时查看补刀、人头、经济等数据，是真正次世代的转播系统。即使你错过了比赛，比赛的完整数据也保存在客户端上，可以随时重温，体验和直播并无不同。

比赛概述 从“刷刷刷”到世界对抗中国

在TI2前的各类《Dota 2》练习赛中，中国军团输得一塌糊涂，与他们在DotA比赛中的绝对统治力相去甚远。但到现场后，线下的零延迟比赛对于习惯了欧美线上赛的高延迟的中国队员们来说，简直就像是天堂一样。中国战队们就像刚出笼的狮子一样，大开杀戒。小组赛战罢，14场全胜的LGD雄踞榜首，iG和DK紧随其后位列二三位。另两支中国战队EHOME和Tongfu则不幸落入败者组。

淘汰赛移师座无虚席的Benaroya音乐厅。在这里，每一名观众的呼吸声都会随着选手们鼠标的移动而变化。当zhou用小蜘蛛反补掉塔，三冰的卡尔准确地用天火盲杀英雄，国士无双的小小祭出第六格神装蝴蝶将之前不可一世的对手打得抱头抱头鼠窜时，全场的热情一瞬间爆发出来。美国观众绝不吝啬赞美的掌声，任何队伍表现出色他们都会为之叫好。队员们在隔音房里不会受任何干扰，现场解说也可以畅所欲言。四层楼的包厢让声音很有立体感，此起彼伏的欢呼声就像在体育场里观看足球赛一样，气氛简直棒极了。

胜者组中DK、LGD、iG三支中国战队形成了对卫冕冠军Na`Vi的围攻，但不幸全被击败。Na`Vi完破中国战队最擅长的小娜迦+潮汐战术，战术大师Puppey选择了剑圣等另类英雄并取得奇效。一路奏凯18连胜的LGD也连输两局惨遭淘汰。iG从败者组杀了回来，赢得了再次挑战Na`Vi的机会。

决赛在iG和Na`Vi之间展开。这是一场头脑与体力的比拼，就连可以轮班的解说们的声音都有些疲惫不堪，更不用说杀红了眼的比赛双方了。中国战队坚如磐石，他们犯的错更少，一点一点扩大自己的优势。最终iG战队以3:1拿下了比赛，也将冠军的荣耀和100万美元的奖金收入囊中。5个新的“高富帅”诞生了，恭喜这些小伙子们！

群众基础才能决定上层建筑。美国遍地都是篮球场，只有这片土地才能孕育NBA。中国有着大量的DotA玩家，因此国内举办比赛的关注度能得到保障。而众多的比赛也为职业队挑选新人提供了便利。事实上，与奥运会的很多项目有些类似，外国队基本上都是半专业，很少集中训练。而中国的几支职业强队既有舒适的居住及训练环境，也有人做后勤工作提供保障，每天十几小时的训练让外国队望尘莫及，更有不菲的工资和奖金。这些选手将游戏当做自己的事业，而非单纯的娱乐。不过与奥林匹克军团不同，战队的维持并不花纳税人的钱，全部由投资者和赞助商掏腰包，商业化程度很高，甚至有Tongfu这样单纯为宣传自己的产品投资战队的企业，没有“奥运会是为全运会铺路的”这样的现象和各省市体育局之间的勾心斗角。除非《Dota 2》成为足球、网球、赛车那样职业程度超高，欧美人民喜闻乐见的运动，或在中国失去人气，否则他们恐怕依旧难敌天朝大军。TI2上5支中国战队全部入围8强，160万美元中中国队伍豪取129万，这让其他没来西雅图的战队眼红艳羡不已。随着《Dota 2》在中国的推广加速，很多人都将目光望向了下届比赛。ACE联赛据称也正在与Valve商讨加入《Dota 2》项目。

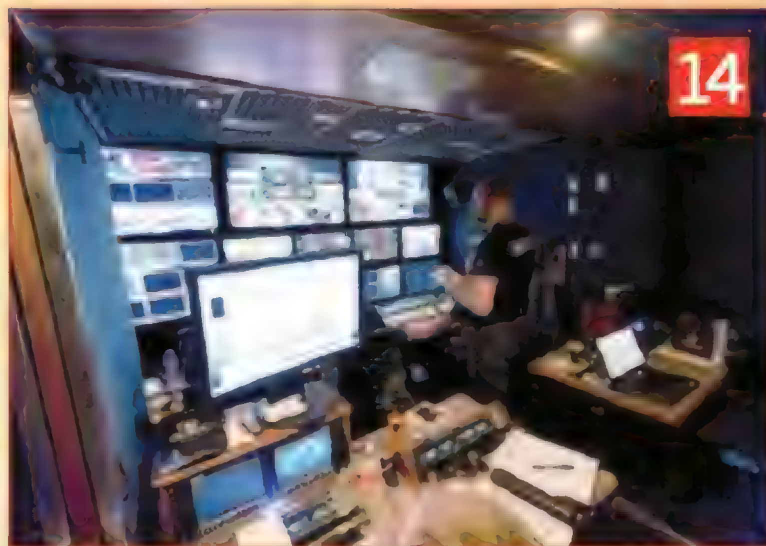






9.所有人都在心里默念“一血一血一血一血”
10.[illegible]
11.[illegible]
12.[illegible]













13.中国解说BBC全神贯注，绝不错过任何一个人头
14.英雄有台前的，也有幕后的
15.您没数错0，奖金真的是100万
16.430的圣堂刺客简直不可阻挡，现场响起了“iG、iG”的欢呼声
17.歌手林俊杰和台球手丁俊晖约战《Dota 2》
18.CCTV新闻频道报道了这次比赛

VALVE 如何在全世界推广 DOTA 2

10年前的画面太过陈旧，没有人性化的系统，无法阻止作弊者……近期在国内的各大比赛中，DotA都有衰退之势。由于《英雄联盟》在中国的推广工作做得非常棒，而且对新手的友好度很高，所以越来越红火，网吧里“五连坐”的景象很是常见，StarsWar的观众对于LoL的态度也从一年前的嘘声转变到全场鼓掌。《Dota 2》的出现能否对现有的市场造成冲击呢？

就像恒大花千万美元买孔卡是为了让世界知道自己有能力购买一线球员一样。Valve花这么多钱举办TI2，就是为了让全世界，特别是中国知道DotA的继承者回来了，他们会收复被其他MOBA游戏抢占的市场。

《Dota 2》是个商业游戏，所以Valve绝没有可能像乒联羽联一样想出各种招式打击拥有最为庞大市场的中国DotA，他们做梦都想看到中国战队夺魁。现在iG战队的名字登上了无数的中国媒体，包括CCTV新闻频道和《体坛周报》，这100万美元的奖金起到了极大的广告效益。只要全地球都知道，5个新的“高富帅”为何而诞生，Valve的目的就达到了。而且就Valve的访谈来看，他们已经敲定了中国代理商，正在紧锣密鼓地大规模扩充服务器，其目的显然是瞄准了公测。

要推广竞技游戏，当然要先从各大电竞赛事上做文章。有的人可能认为，有冰蛙的名声和Steam帮助推广，不必担心《Dota 2》是否能被各大电竞赛事所接受。但《Dota 2》毕竟还在内测，而竞争对手已经先走一步了。因此除了游戏的硬实力之外，Valve的公关能力也至关重要。

最先对此做出反应的是ESWC。他们没费多少口舌就直接用《Dota 2》取代了原有的DotA项目。“外战王”EHOME远征法国取得亚军。其他MOBA游戏暂时没有挤入ESWC的机会，组委会仅仅邀请了几支本地的LoL战队进行了表演赛。

虽然WCG组委会从没有正眼瞧过“穷小子”DotA。但他们对待“富二代”《Dota 2》倒是毕恭毕敬。Valve的公关能力显然要高出Riot Games一筹，《Dota 2》挤掉了前一年还是正式项目的LoL，跻身2012年的比赛名单。LoL只能退而求其次成为表演项目，随后官方也以与自己的锦标赛日程冲突为借口，退出了WCG的舞台。

HON在2010年将DotA赶出了世界最大的局域网聚会DreamHack，但冰蛙绝不会善罢甘休。《Dota 2》在DreamHack 2012夏季赛中成为测试项目，与LoL、HON这两大MOBA游戏同室操戈，结果观众的反响相当好，所以《Dota 2》在冬季赛跻身为正式项目。

美国游戏联盟MLG以《Dota 2》还在内测中为由将其拒之门外。但由于MLG是个项目选择很灵活的赛事（能第一时间将《光环4》入选），所以我们大可期待《Dota 2》公测后的表现。

《Dota 2》对世界电子竞技界的格局造成了巨大的冲击，也有传言说LoL2正在开发中。现今MOBA游戏的竞争无比惨烈，任何一方都必须打起十二分精神应战。

收费策略 免费游戏能挣到钱吗

Valve官方明确表示：“《Dota 2》不会是一个有钱就能赢的游戏，商店中的所有商品都是外观性质的，不会对游戏性有任何影响。而且所有的英雄都是可以免费使用的。”LoL为维护自己的利益，发表了“一开始就全部开放英雄并无益处，应随着玩家水平的逐渐提高慢慢向他们提供”的言论。但想想看，我们买了新手机，难道要随着我们的使用经验的提升才能使用短信上网等功能吗？玩家是惯不坏的。英雄全免费、改名随便改、不用攒钱买符文的《Dota 2》必定会给竞争对手极大的压力，最后受益的还是各大游戏的玩家。HON先是迫于LoL的压力改为英雄收费模式后，又因为《Dota 2》的压力改为全免费就是最好的证明。

但要清楚，Valve可不是为了和平不惜血本的韦恩集团，大量投资和宣传换来了不俗的在线人数，这座金矿当然要被挖掘个干净。Valve最赚钱的游戏《军团要塞2》会随机掉落箱子，里面装有各种稀有物品，只有花美元买钥匙（Key）才能打开。Key也成为了“暗黑2”中宝石一样的等价交换物。如今《Dota 2》的在线人数已经超过了前辈，也将这一套系统完美地复制并加以改进——要知道《军团要塞2》中只有几种职业，而《Dota 2》可有上百个！

不会有破坏平衡性的道具只意味着在竞技上公平，并不表示你看起来会和其他“高富帅”一样光彩照人。《Dota 2》里的物品分为普通、特别、稀有、神话等级别。可装备的物品除了英雄的武器、头部、肩膀等常规位置之外，还有各式各样的特效信使、杀人广播、飞行武器、终极技能效果等，每个英雄都有自己独有的一套装备系统。虽然在游戏里花上时间也能得到掉落的道具。但很显然不可能跟开箱子或者直接花美金购买的一样好，不成套的装备也会让你看上去像新招募的民兵一样寒酸。能够提升所有人经验增长速度的物品更是可以让你倍儿有面子。冰蛙慷慨的送给了所有参加TI2的队伍特效信使和各种豪华的装备，并叮嘱他们在比赛时一定要使用。就像喜欢乔丹的人很有可能买Nike的AirJordan战靴一样，明星的宣传意义是重大的，每场接近10万的观众里守不住自己的钱包高地的大有人在。既然冰蛙会用职业选手的名字命名英雄，商店中出现以职业选手命名的套装（例如“大酒神套装Ⅶ”）也只是时间问题。

虽然游戏还在内测，但交易系统已俨然成型。游戏中随机掉落的信使有的仅值2 Key（一个Key为2.5美元），但箱子里开出的信使会随机带特效：有的经过的地点会长满花草，有的会双眼放出光线，有的浑身带有“虚空之炎”等高级特效。不同种类、颜色、特效的信使价格差异极大，从几Key到几百Key的都有，不少人以囤积和买卖信使为乐趣。

Valve在锦标赛现场摆起了摊位，很少有人来一趟西雅图会不带点纪念品回去。而纪念品除了附带虚拟物品的卡片、T恤外，也有先锋盾这样的大家伙。如果你觉得自己的身体不够硬朗，当然可以考虑买一个。像《魔兽世界》一样，随着游戏的开发越来越完善，类似的配套周边商品也会越来越丰富。大家可以到Valve的网上商城看一下，各种各样附带虚拟物品的商品已经全面开卖了。而且Valve很会玩“限量”“绝版”这样的把戏，想买TI2斧王套装仅此一次机会，错过了这厢您就等着上论坛花几倍的价格当冤大头吧。

《Dota 2》团队发明了各种有创意的赚钱方式。由各支战队设计的队旗每个仅售一美元，比赛在进行的时候战队名字后会显示购买战旗的支持者数量，为队伍加油助威。队伍在拿到一血或将对方打团灭等重大时刻都会掉落信使，随机分配给挂上本方战旗的支持者。观看比赛时得到的信使都有事件记录，比如写有“国士无双的小小五杀暴走时掉落”，极具纪念价值。价格甚至有被炒到几百Key的。人气队伍的战旗都是几万几万地卖，发奖金的钱恐怕就有很大一部分来自于战旗的收入。

不是只有职业高手才可以从《Dota 2》中得到利益。Valve在游戏中设立了“创意工坊”，鼓励玩家设计物品，采用后与玩家分成。比如给骑白马的光法老头子穿上唐僧装，或者给痛苦女王设计各式性感的镂空丝袜。美国堪萨斯州的一位年轻玩家每年光靠做“TF2”的帽子就能赚15万美元。只要能得到大家认可，你就能从自己设计的装备中提成美金。

冰蛙的创造力加上Valve成功的营销，游戏未来的“钱途”必将不可限量。







19.打败斧王，就可以扛着他的斧子回家
20.贩卖周边物品的神秘商店，[illegible]
21.[illegible]



新员工手册

在无人为你指路时
你要无所畏惧继续前行

■策划 本刊编辑部 ■CaesarZX 译

2012年
第一版



写在手册中文版之前

"哦，那个胖子。"

这是我们每次听到Valve这名字时脑海中呈现出的第一个反应。不知为什么，即便是只提这家公司的某几个并不卖座的小作品，我们脑中的第一反应依然是"哦，那个胖子"。但我们隐约感觉到这和我们一听见苹果公司时就会想到乔布斯那副圆框眼镜的那种心理暗示又不太一样……可不一样在哪儿呢？

使我们产生这类幻觉的罪魁祸首并不是来自于Gabe Newell本人，而是他所代表的这家神奇的公司本身。这个胖子是从微软出道的没错，然而此后的一切事实证明，"微软前雇员"不过是一个噱头，不比噱头多哪怕半点意义。公司并没沾到"微软"的半点光，相反，他们与微软隔三差五地对着干，比如Gabe对Windows 8那一番"恭维"……

其实，从在John Carmack那儿买到《雷神之锤Ⅱ》引擎，到《半条命》和它的两个资料片及几个多人游戏MOD称霸世界第一人称射击游戏领域之前，Gabe并不是那么相信创造力决定一切。《反恐精英》的多部作品并不是每一个都真正成功，《军团要塞》一代也并没那么吸引人，不过Gabe绝不只是个运气超好而又爱好投机的胖子，他的圆框眼镜（真巧）后面那对小眼睛里，永远都充满了对教训认真吸取的态度，以及把已铸下的大错转变为对其他竞争公司构成巨大威胁的机灵办法。

在《半衰期2》Alpha版被那个德国萌男泄漏之前，他甚至还没开始收藏匕首。一个不收藏匕首，又坚决不吃鱼子酱的人，怎么可能成事儿？！

于是他决定以收藏匕首作为自己的终生爱好，但鱼子酱……真的还是吃不了。

哈，这只是个玩笑，或者说，这只是表面现象。事实上，Gabe和Valve是在摆脱了与发行商Sierra多年的法律纠缠后才开始真正显露出霸者风范的。

世界上还没有哪家游戏公司能像总算开始收藏匕首但依然不吃鱼子酱的Gabe管理下的Valve那样随性又神秘。他们没有大小股东，没有董事会，没有股票潮起潮落，更没有残酷的等级制度，但他们却有至少数十亿美元的营收和全世界游戏公司中最好的员工福利待遇。他们很清楚自己不欠任何人的，包括玩家。他们是世界上最大的独立游戏开发商，他们是自由的。他们在向世界证明一个目前暂时还只适用于未来的真理：给我自由，我才能给你们做真正的游戏。

别激动，纯粹的理想主义当然不可能让他们走到今天这一步，但Valve的好小伙们还是利用他们自由的大脑想到了一种这么多年来已被证明是最佳的赚钱方法：Steam平台既不会因自己卖的游戏不好而得罪任何人（又不是我做的，我哪会得罪你），又能直接利用他人的功劳使自己名利双收。

"如果你是一家花了整整10多年来寻觅世界上最聪明、最具创造力和才华的人的娱乐公司，却让这些人坐在办公桌前让他做什么就做什么，那就等同于抹去了他们百分之九十九的价值。"这是这本手册中大批至理箴言中的一句，你是不是已经想拍大腿喊："太他妈过瘾了！"

那就让自己的精神做好洗礼的准备。

这本奶白色封面的手册看起来只是一本内部用来自娱自乐的闲暇读物，但实际上它完全可以被称为是一本集大成的思想总结与见证，是这家公司员工自初出茅庐到飞黄腾达所付出的所有心血与经验的凝聚。一切的不解和疑惑，你们都……好吧，未必都能从这本手册中寻到答案，但你们可以边读边思考这个问题：下面这张图，是《传送门2》的地图呢，还是一张深受你们喜爱的肥脸？





新员工手册

献给每一位Valve员工的家庭。

创造这个神奇的地方
离不开你们的帮助。

目录

前言

1996年，我们启程开始制作伟大的游戏，但当时我们意识到我们得先创造一个哺育那种“伟大”的摇篮。在那个摇篮里，每一位才华横溢的个体都能以他们自己的方式将他们最杰出的成就交到数以百万计的玩家手中。这本书中所涵盖的，正是引导我们前行的纪律与原则。在Valve成长的道路上，我们希望这些纪律与原则能够让每一位加入我们行列的新人从中受益。

如果你初来Valve，欢迎你！尽管本书中提到的目标固然重要，然而真正推动Valve前进的，是你自己的创意、才华与力量。

感谢你们的到来，让我们共同创造辉煌。

如何使用这本书

这本书并不是关于员工福利或教你如何布置你的办公桌、上哪去找源代码的。在Valve的工作可能会让你感到非同寻常，所以本手册是关于你要做出的决定以及如何考虑那些决定的。总的来说，本手册是教你如何做到不被这里吓坏的。

Valve有一个企业内部网络可供查询更多具体信息。其中包含了从如何搭建自己的Steam仓库到自己的眼镜费用是否包含在了你的公司津贴里在内的一切信息。

这本手册也在内网中，你可以随时编辑它。读完本书后，请帮我们改进本书以让它更适合其他新员工。增加新内容或改动现有内容，加入到最后的术语表中。你要是不太想编辑这本手册，那就添加一些注脚，评写下评论和建议。我们会仔细审阅并采纳这些改动，并添加到将来的新版中。



你的第一天



图 1-1

过了面试，签了合同，你终于进了Valve。恭喜你，欢迎你。

Valve的办事方式是如此独树一帜，以至于这将是你一生中最佳的工作体验，不过要去习惯它还得费些功夫。这本书是由那些曾和你一样做过新人的员工所写，他们的目的是想尽可能缓解你入职最初几个月的烦恼。

有关Valve的几个要点



图 1-2　图中三人从左至右分别是:《传送门》女主角Chell、《半衰期》主角Gordon以及Gabe本人——译者注

Valve自给自足。我们从未接受过外界投资。这是公司创立以来我们能始终保持自由管理公司和商业活动的最根本前提。

Valve拥有自主知识产权。这一点使我们与整个游戏产业乃至绝大多数娱乐产品制作公司有了天壤之别。尽管我们并非一开始就如此，但在《半衰期》发售之后，得益于跟我们最初的发行商之间的法律纠纷，现在我们真的拥有了自主决定如何制作产品的自由。

Valve不仅仅是一家游戏公司。我们以一个相对传统的游戏公司起家，现在依然是，但我们已大大扩

张了自己的领域。这样我们就能把游戏越做越好，并实现丰富多样化。我们是一家娱乐公司，一家软件公司，一家平台公司，但最重要的是，一家充满了热爱自己产品的员工的公司。

欢迎来到“平等世界”

等级制度有利于维持一家企业的预见性和可重复性。它能简化计划流程并使得管理一大群人来得更轻松，这就是为什么军队会如此重视和强调这一制度。

但如果你是一家花了10多年来寻觅世界上最聪明、最具创造力和才华的人的娱乐公司，却让这些人坐在办公桌前让他做什么就做什么，那就等同于抹去了他们百分之九十九的价值。我们需要的是革新者，因此就要为他们创造发展的舞台。

所以，Valve是平等的。当然，这并不是说我们没有任何管理体制，也不是说你不需要向任何人“汇报”。我们有创始人，有总裁，但哪怕是他也不能成为你的经理。这个公司的方向由你来把控——向着目标前进并避开风险。你有给项目开绿灯的权力，你也有发售产品的权力。

一个平等的架构消除了组织上的障碍，使客户能够充分享受到你自己的工作成果。每家公司都会告诉你“客户是上帝”，但在这里，这句话是真正有分量

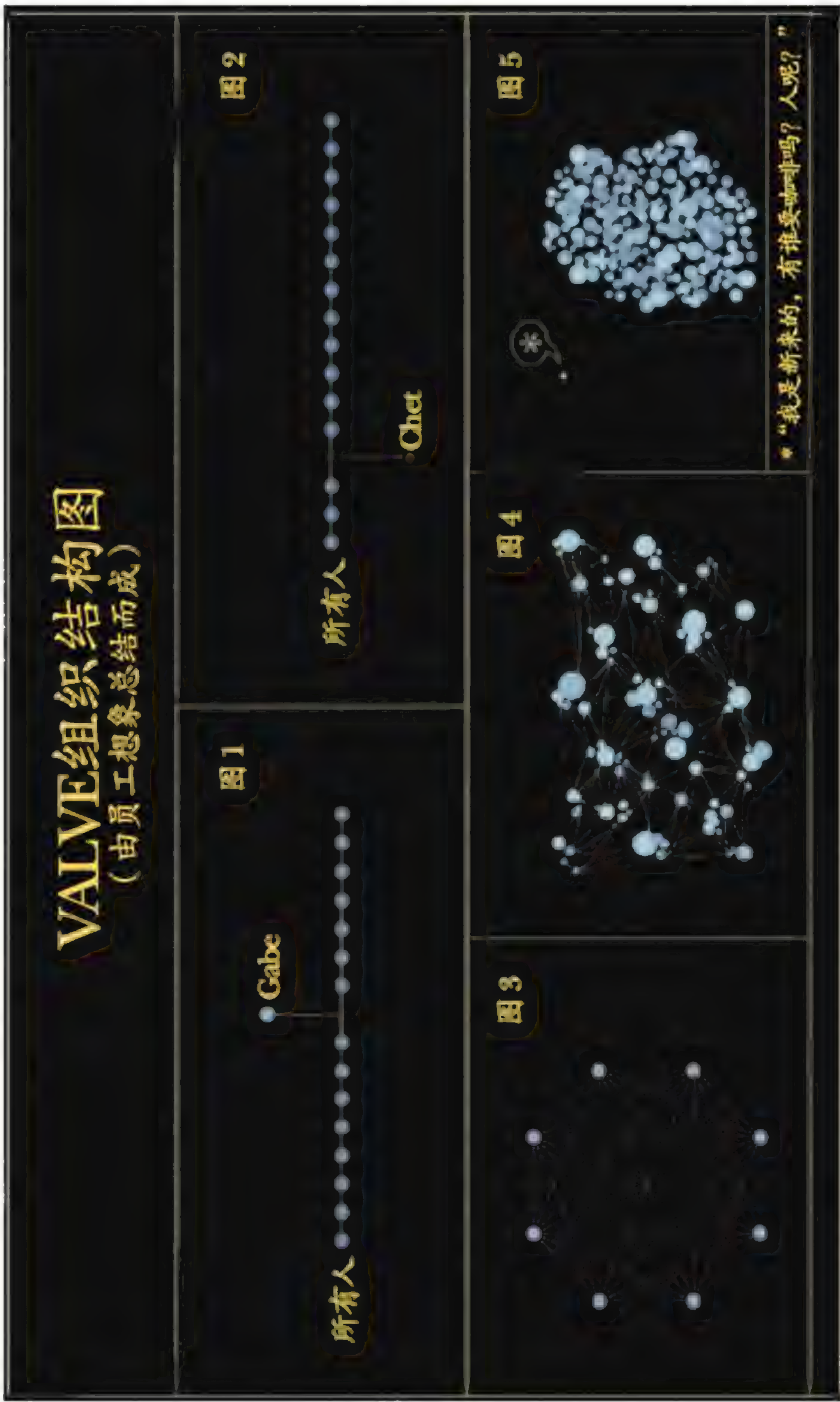


图1-3 Gabe是总裁，Chet是Valve元老之一——译者注

的。我们绝对不会阻止你独自探索客户的需求，并以自己的方式努力去满足他们。

看到这里如果你脑子里闪过：“哇，那不就说明我责任很大嘛。”那你想对了。这就是为什么你在Valve最重要的任务就是“招聘”（关于“招聘”，请参阅41页）。任何时候你面试一个潜在的新员工时，你不但要考虑他们是否有团队协作的能力，也要考虑他们是否具备亲手运营这家公司的能力，因为那是他们真要干的事。

*详见18页 图2-2

你的办公桌为什么有轮子？请把这些轮子当作象征性的提醒物，提醒你自己时刻都要思索如何才能让自己更有价值。但同时你也要把那些轮子当真轮子看，因为轮子有轮子的用处，当你需要移动桌子时，你会用得着它们。

你会注意到同事们经常搬来搬去；有时候整个团队都要移动桌子坐得更近一些。不会有组织架构方面的障碍来影响你与他人的亲密沟通以及你与他们的互帮互助。

实际上，公司上下每个人都在不断地搬家，致使在公司里找人成了一个问题。这就是为什么我们的内网有这么一个地址（网址略）。你的机器插在哪就标明了你目前的位置，于是我们就能在内网上找到你。



你的头一个月

好，你已经决定把办公桌放哪了。你知道咖啡机在哪了。你甚至已经知道某个同事叫什么了。你不再害怕了。你今天早上就已经摩拳擦掌跃跃欲试，打开了你的电脑，可是然后呢？

下一部分将教会你如何决定该做什么。你会学到项目是怎么运作的，网线是怎么运作的，还有产品是怎么从Valve走出去的。

你该干什么

我为何要自己去选择项目？

我们听说有些公司给员工一部分自由时间去做自己的项目。而在Valve，这个比例是百分之百。

由于Valve是平等的，大家不会因被指定到哪个项目才去做哪个项目，而是在问了自己一个正确的问题后（稍后详解），你自己决定想做什么才去做什么。员工可以对自认为垃圾的项目表示不满和反对，而对于他们从中看得到价值的好项目，他就会积极自由组队，也就是说公司的“内部招募”总是随处可见。

既然你能在这里工作，说明你的能力已经得到了肯定。人们会拉你去做他们的项目，而且会尽其劝说之能事地拉你。当然决定还是由你自己做（事实上，多数情况下，能有一个人能告诉你该干什么都已经是

一种美好的奢望）。

可我怎么才能决定该干什么？

决定该做什么，可以说是在Valve工作的最难一关。因为你已经知道了，你被雇佣不是为了让你满足某一岗位需求。你是被雇来找那些你认为最有价值的差事来做的。当你的项目完成后，你或许会发现自己与当初最擅长的领域岔开了十万八千里。

在Valve选择项目或任务是没有任何规则可循的。但要是能回答下列问题，可能会有所帮助：

- 在那么多正在进行中的项目里，最有价值的东西是什么呢？
- 哪个项目能对客户有最直接的影响？他们能从我的产品里获益多少？
- Valve是不是正在做不该做的事？
- 什么是有趣的？什么是会有回报的？我个人的优势在哪能得到最佳体现？

我怎么知道有哪些项目正在进行？

你会看到很多列表，比如当前正在做的项目列表，但比看列表好得多的办法是直接问同事。真的，随便问谁都行。问了以后，你会了解到公司里都在做些什么，而同时你的同事们也会逐渐了解你。Valve的许多人都想知道你关心什么，你擅长什么，你担心什

么，你从哪获得的经验，等等等等。而最高效的方式自然就是开门见山地告诉他们了。如此一来，你在了解项目情况的同时，也是在向那一群人介绍你自己。

现在你知道Valve是怎样改变我们内部的项目沟通和交流方式了吗？好极了，那就这么干吧。同时，公司每一个人的椅子边上永远都有你的一席之地，常去坐坐吧！

短期还是长期目标？

由于我们都有权决定各自工作的优先级，也因为我们都积极渴望使自己变得有价值，那些对公司有着可预见和预测的高回报的项目自然对我们就格外具有吸引力。因此当有一个显而易见的好机遇足以实现短期商业目标时，我们都会去抓住它。而当我们面对一个问题或是一个威胁，而且它的弊端又近在眼前，我们肯定会毫不犹豫地把它解决。

这听起来不错，而且多数情况下确实不错，但要记住，这么做也是有坏处的。具体来说，要是我们稍不留神，这种做法会让我们在短期机遇和威胁之间徘徊不定，这样一来，主动就成了被动。

所以我们这种反传统的公司结构带来了一种至关重要的责任：公司的长期目标完全由我们自己来花精力去决定。

有人叫我去（或不要去）做X项目。他们可是这

里的老人啊！

好，此时正确的反应就是思考一下这些同事的建议是否正确，拓宽一下你们讨论的范围。如果你觉得已被他们说服，不要忘了你自己的目标。拉更多人来探讨，注意倾听。注意，任何人都没有“权威”来左右你自己的决定。是的，他们没有权威，但或许他们会有一些有价值的经验值得吸取，他们可能有你还没有掌握到的信息，或是对你来说全新的看法。在讨论出结果前，你是唯一能左右自己想法的人，你来做主。你所服务的是Valve的客户，你只做对他们有益的事情。

无论你在哪个小组里，无论你是在搭建Steam服务

> 世间流传着许多故事，说Gabe是如何一人做出许多重要决定的。比如在会议开到一半时就决定为《传送门》一代招募一整个团队。尽管有这样那样的例子表明以那种方式做出的决定有时候是正确的，但那并非Valve的常态。要真一直如此，那我们就只能和Gabe或者那些普通的管理者保持一样的智商了，那让他们来帮我们做重要的决定也足够了。Gabe正是第一个表示这么做显然不对的人。他的决定和要求与其他所有人的一样，都需要经过仔细审查和质疑（所以要是他让你把一把他最喜欢的匕首设计放进《反恐精英》里，你直接说“不”就行了）。

器、翻译客户支持说明，还是在为《军团要塞2》制作第一万顶帽子，如上思考都将使你获益。相信这一点对你相当重要，所以我们会在本书接下去的内容里反复提到这一点。

我那些做不完的事怎么办？

在这样的环境下，你总会担心自己可能会因为对你决定做的某些工作不够重视而完成不了，这是很自然的。相信我们，这在这里再正常不过了。放心，没人会要求你必须把大把时间花在你遇到的每一个机会上。我们只想让你学习如何选择最重要的事去做。

Valve是怎么决定该做什么的？

我们始终是这么做决定的：等有人确定自己的某个决定是正确的之后，让他们去组织更多的人来一起干。我们信任每一个做出决定的人，而这种信任早已在一次又一次的成功中被充分证明是有丰厚回报的。

不过除了信任彼此的决定外，我们还要不断考察我们自己的决定。每当我们踏入一片未知领域，我们的发现经常会与我们自己原先的预期相左。经验告诉我们，永远不要靠假设、未经证实的理论、或那些民间传统说法来左右我们的思想。

这样的思想方式被广泛应用于公司的一切商业活动，从游戏开发到招聘，甚至到Steam平台上的游戏销

售。我们很幸运，Steam正是一个磨练商业头脑的绝佳平台。它本身是一个为客户打造的娱乐和服务的平台，同时也是我们与客户之间的沟通纽带。

那些被广泛接受的教条存在于比如销售、市场、地域性、季节性、互联网、购买行为、游戏设计、经济学、招兵买马等等各个领域，可它们却往往被证明是错误的。所以我们从中吸取教训，在做任何事之前，最好都首先要确保这些行动的结果在自己可掌控的范围之内，或者起码是能够估量和遇见其后果的。

招募新人是一项难以预测和评估的工作。尽管我们总是在招聘时保持最大限度的理性，可多年来这方面我们依然大有需要改进的地方。长期以来我们在招聘上越来越重视对应聘者的“预测”和“分析”。许多人认为招聘是一门“软性”艺术，因为它牵涉到太多的人性、个性、语言以及微妙细节，可实际上它可以成为一门精确的科学，只不过我们现在还没让机器人去面试新人（参见41页“招聘”一节）。

下次Valve制定项目时我能参与其中吗？

答案是肯定的。Valve里没有秘密。不论什么项目，你都随时可以来参与。你所要做的就是①直接开始干，或者②开始和你认为已经开始做这个项目的人谈，了解怎样才能体现自己的价值。你随时都能来，不会有什么批准流程，也不会有亮红灯的事情发生。

其实与你担心的正相反——找你觉得该做的事恰恰是你的工作。

团队、工作时间以及办公室

“集团”



图 2-1

所谓“集团”，其实不过就是个多部门协同的项目组而已。我们从Valve成立之初就已经开始采用这种临时小组制了。它们存在的目的就是要输出产品。和公司里其他类型的小组一样，它们自发组织起来，每个人都挑自己认为最重要的项目参加。

请参阅Ken Birdwell于1999年所写的关于“集团”的文章。文中详细介绍了“集团”的由来，以及它们对于我们的意义：http://tinyurl.com/ygam86p。

团队领导

通常，在一个项目中总会有某个人以“领导”身份出现，但这个人所扮演的角色并非是传统意义上的管理者。多数情况下，他只是个信息交换中心：这类人要将与整个项目有关的一切都装在脑子里，这样小组的其他人就能轻松地从他那里获取工作所需要的所有信息。所以说，这个“领导”是为小组服务的，只不过是看起来像是一个小组的中心罢了。

体制若隐若现

有时候，项目小组内部会组成一些临时架构来满足小组的需要。尽管在Valve员工们没有固定的职责和限制，但他们无时不刻不对自己的“工作”有着清晰明了的认识，并会根据小组的需要极高效地为自己制定工作职责。虽然这份职责随小组的需求变化而变化，但这一临时架构足以让每个人都能相互了解对方的职责以建立良好的沟通。要是有人“搬家”到了另一个小组，或者是小组更改了自己的项目优先权，每一个组员都能够根据新的需求彻底改变自己所扮演的角色。

然而，Valve公司并没有完全否定组织架构的作用——它总会以各种形态在Valve临时闪现。在小组成员完全不建立任何等级或编制时，或是当这些制度持续的时间太久时，都会有问题发生。我们认为那种组

织结构将只会满足小组自己的需要，而不再是为客户着想。等级制度会通过招募更多适合这一制度的人从而实现自我强化，让更多的人来充当下属的角色，最后，原先为客户服务的单纯目的将逐渐被成员利用体制谋求私利的欲望和行动所取代和吞噬。

工作时间

尽管在产品完工前夕，员工有时会自觉地强迫自己加班加点，但实际上大多数的过度加班行为正是缺乏整体计划和沟通的表现。如果Valve发生这种事，就说明有什么最基本的地方出了问题，需要重新考虑和及时纠正。所以如果你环顾四周，好奇怎么没有人拼命加班，那原因是很简单的。我们花最大的精力去挑选人才，就是要让他们在工作和家庭以及生活的其他重要部分之间做出平衡。

假如你发现自己连续超时工作，或者只是感觉到上述的平衡出现了异常，那就请不要犹豫，去找你觉得能帮你的人提出这一问题。Dina有逼人去休假的特殊癖好，所以你可以把她设为你的第一站。

（下转19页）

图2-2 怎样移动你的办公桌



第一步：从墙上拔下插头
第二步：移动你的办公桌
第三步：把插头插回墙上
第四步：继续工作

Valve历史时间线

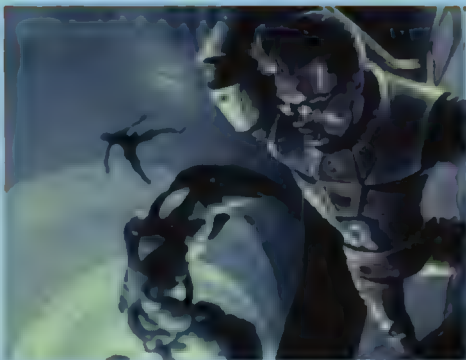


1998

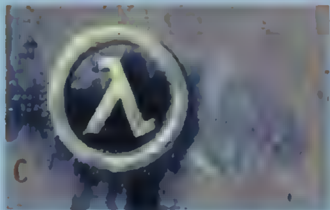


《半衰期——第一日》Demo放出。

此演示版与Voodoo Banshee显卡捆绑放出，传播效果远远高于预期。Valve预感到正式版将会大卖。



《半条命》正式发售。



随着这场“黑山基地”事故的发生，世界从此再也不同了。

收购TeamFortess Software公司。

《军团要塞》（TF）主创人员加入Valve，开始制作《军团要塞经典版》。

Valve的第一次全公司度假，地点是墨西哥的Cabo San Lucas。
#参加员工人数：30
#携带孩子数：0

1999

Valve开始对最好的MOD提供支持，偶尔也会收购几个。

《半衰期——针锋相对》发售。
本资料片从一名士兵的角度经历整个黑山基地事故。

《军团要塞经典版》发售。



2000

Mike Harrington与Gabe Newell和平解除合作关系，Newell开始独自领导Valve公司。

《反恐精英》（CS）发售。



《Ricochet》发售。
Robin Walker向MOD社区演示如何使用Valve的SDK工具来快速制作游戏。

2001

CS很快就成为了世界第一在线动作游戏。

《半衰期——死亡竞赛经典版》发售。

《半衰期——蓝色偏移》发售。



2002



Valve从原来的柯克兰办公室搬迁到现在的华盛顿州贝尔维尤市中心。

在GDC大会上公布Steam平台。
Valve的Steam原本只为自己的游戏服务，例如HL和CS，后来开始为第三方提供全新的工具和服务。

Valve反作弊系统（VAC）上线。
猖狂的在线作弊严重影响了用户体验，Valve以最强硬的方式予以解决。

2003

《半条命2》（HL2）源代码被盗。
一名黑客潜入Valve的内网盗取了正在开发中的HL2代码并疯狂散播。
长达数年有关Borealis破冰船和Kraken基地的猜测开始了……

Steam平台正式上线。



CS成为Valve的首个Xbox游戏。

《胜利之日》发售。
一款得到Valve全力支持的MOD，它大受欢迎，从此成为Valve的又一系列产品。



2004

Source引擎公布。



《半条命2》发售。
世人首次（合法地）见识了Source引擎的真面目以及它的强大产品HL2。



HL2成为首部同时有Steam版和零售版的游戏。
HL2也成为Valve的第二部Xbox游戏。



《反恐精英——起源》（CSS）发售。
经过多年的努力，Valve的新引擎技术终于揭开面纱。



《反恐精英——零点行动》发售。

《半衰期——起源》发售。
HL系作有了一次视觉上的升级。

2005

首款第三方游戏登陆Steam。
这是数字销售的里程碑。Steam提供给了PC开发商另一个游戏的发行途径。

《半衰期2——失落的海岸线》技术演示发布。
提供Valve的第一版开发评论功能，广受好评。

《胜利之日——起源》技术演示发布。

DigiPen技术学院6名学生的游戏演示《Narbacular Drop》吸引了Valve，学生们被雇用。

2006

《半衰期2——第二章》发售。
首次尝试章节化游戏。

《半条命死亡竞赛——起源》上市。

2007

The Orange Box

《橙盒》发售。包含两款老产品和3款新游戏。

《军团要塞2》（TF2），期待已久的经典联机游戏之续作。
《半衰期2——第二章》增加了故事的情感元素。
《传送门》瞬间成为世界级经典。

Steam社区上线。
Steam平台社区化，实现好友互助和社交功能。

Steam达到1500万活跃用户数，游戏超过200款。

2008

《求生之路》发售。

STEAMWORKS

Steamworks公布，从此第三方开发者也能使用Steam平台的商业和技术工具。

Steam用户数达到2000万，游戏数超过500个。

TF2三个角色重大升级。
所有用户通过Steam平台直接自动升级。

2009

《求生之路2》发售。
破Valve预售量最高纪录。

独立游戏《The Maw》成为Steam首个为之发布游戏DLC的产品。

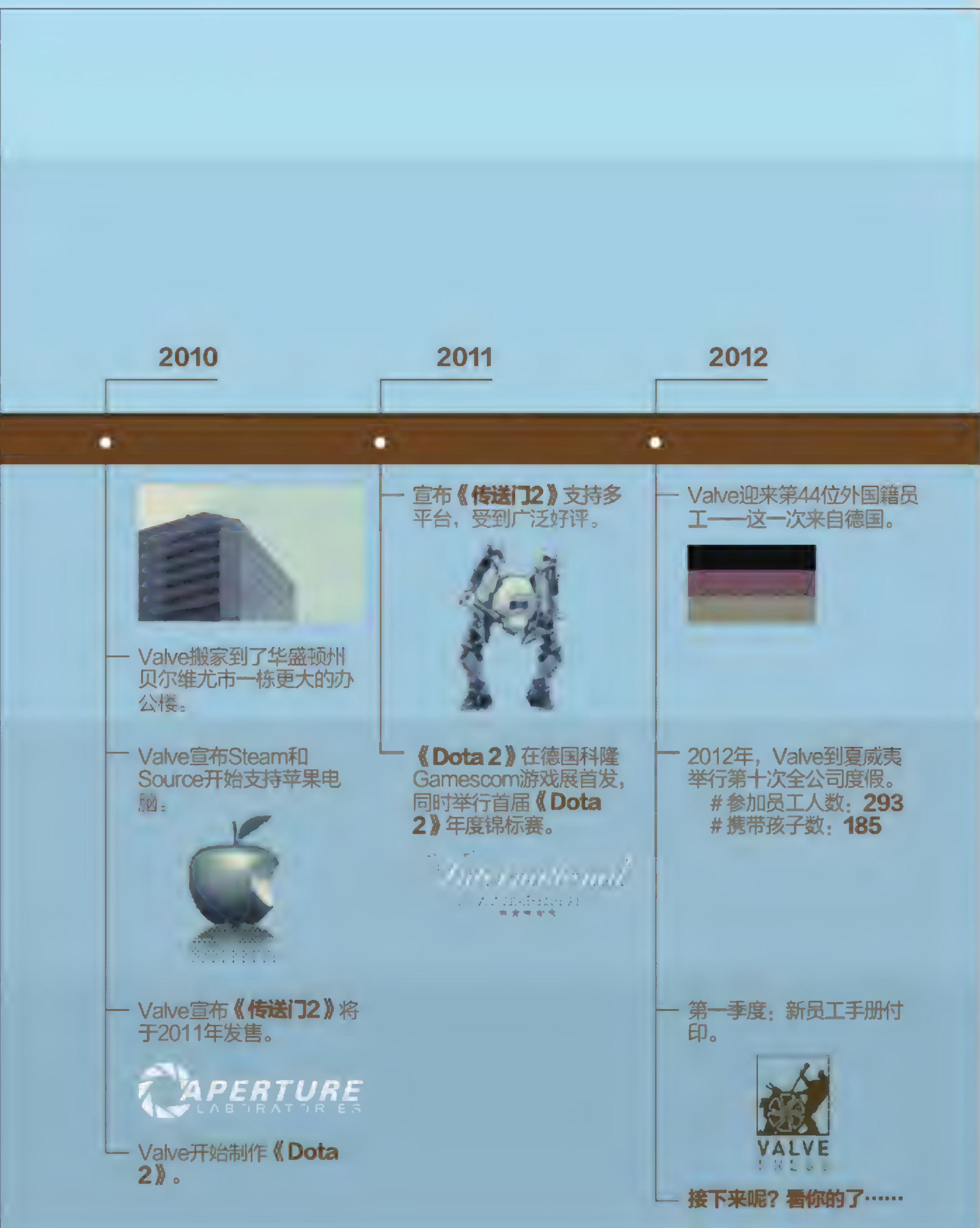
Steam Cloud上线，提供各种文件的在线存储，包括游戏存档、游戏配置文件等等。

Steam用户数达到2500万，游戏数超过1000个。

TF2发布“狙击手vs间谍”升级补丁。立刻引发了一场恶战！
这个补丁后，**TF2**的升级越来越频繁，目前共有超过280次升级。

TF2第一顶帽子出现。

MANN CO.



办公环境

有时候，公司里的一些东西会好得让你觉得不真实。如果你发现自己走在走廊里，左手一碟新鲜水果，右手一杯Stumptown特浓咖啡步入多间按摩室中的一间时，可别给吓坏了。所有这一切都是为你准备的，而且别担心有人会对你贪这些东西的便宜而怪你——放心！如果你按摩完回办公室的途中去玩飞镖，或者去Valve的健身房锻炼，或者随便干什么去了，这地方也不会像那些90年代末期的网络公司那样倒闭。不过，要是哪天我们开始提供有鱼子酱的午餐了，那可能就真出什么乱子了。是的，如果出现鱼子酱，那你就恐慌吧！

风险

要是我搞砸了怎么办?

Valve从来都没有人因犯错而被开除过。我们觉得那么做是毫无道理的。为员工提供失败的自由正是这家公司的重要特点之一——如果员工犯错就受到惩罚，那么我们不可能从员工身上指望太多。即便是代价高昂的，甚至是造成巨大损失的错误，我们都视之为学习教训的机会。因为任何错误都是可以弥补的。

“搞砸”是个很好的学习机会，你能从中发现自己的许多假设是错误的，或者发现你的世界观出了小问题。要是你改进你的世界观并以更好的姿态继续前进，那你就回到正轨了。去找些办法来测试你已经确信的事物，要敢于尝试，敢于收集更多的数据。

“搞砸”也能帮助你提高预知和防止错误结果的能力。问问自己“要是我对了，会怎么样？”，问问自己“要是我错了，会怎么样？”，然后再问：“现在怎么样了？”要是发生了什么完全没预料到的事，试着去找出原因。

导致最终失败的原因有许多种。反复犯同一个错误就是一种。在失败之前或之后不把客户或者同事的话当一回事又是一种。千万不要忽视证据，尤其是当它们表明你错了的时候。



图 2-3

图2-4 了解情况的方法



第一步：在会议中跟某人聊
第二步：在电梯里跟某人聊
第三步：在厨房里跟某人聊
第四步：在厕所里跟某人聊

可要是我们全搞砸了怎么办?



图 2-5

要是每一个员工都在独立做出他或她自己的决定，那岂不是乱套了吗?

Valve是凭什么来判断自己有没有走对路？既然我们每个人都有权把握这个方向盘，那对某个人可能会把车开下悬崖的担心是不无道理的。

长期的经验告诉我们，把责任分摊得尽可能地广，比如分摊到每一个人的话，在集体面对挑战、把握机遇以及抵抗威胁时的力量就越强大。

我们每一个人都是与客户长期关系的经营者。我们犯错时，他们的眼睛会特别雪亮，揭穿时更是不留情面。有时他们甚至会对我们大发雷霆，但因为我们

时刻都将他们的利益放在心上，我们坚信自己能做得更好。



你和你同事的表现

我们有两套标准的方法来进行相互评估：“同事评价”和“综合评估”。同事评价是同事之间相互提供反馈以提高个人贡献的。综合评价则是起到辅助作用。两种评估都取决于同事间获取的信息。

同事评价

我们所有人都需要工作表现的反馈——用以提高自己以及确保自己不会退步。我们每年都会就工作表现互相提供一次反馈。除了这种同事评价以外，我们任何时候都可以通过周围的人知道自己的表现。

相互给予反馈是有一个框架的。一组人（这组人每次都会换）会和公司里的每个人进行面谈，询问他与每一个人一起工作时的感受和经历。这种反馈所提供的信息可以帮助他们成长。这就意味着你对某个人的评价将对那个人产生量身定做的指导性作用。

然后，这一反馈将被汇总、整理、匿名化，最后被分发到每个相关者手中。采用匿名反馈无疑是有利有弊的，但我们认为这是目前给每一个人提供最有用信息的最佳方法。不过要是你想让一个人快点知道你对他的看法，那就完全没必要在每年一度的同事评价之前一直憋在肚子里。事实上，频繁这么做的效果会好得多，因为没有了正式同事评价时的约束。

在提供给同事评价反馈时，记住下文的“综合评估”所用的4个指标分类，因为它们能更具体地衡量我们所评价的人的价值。

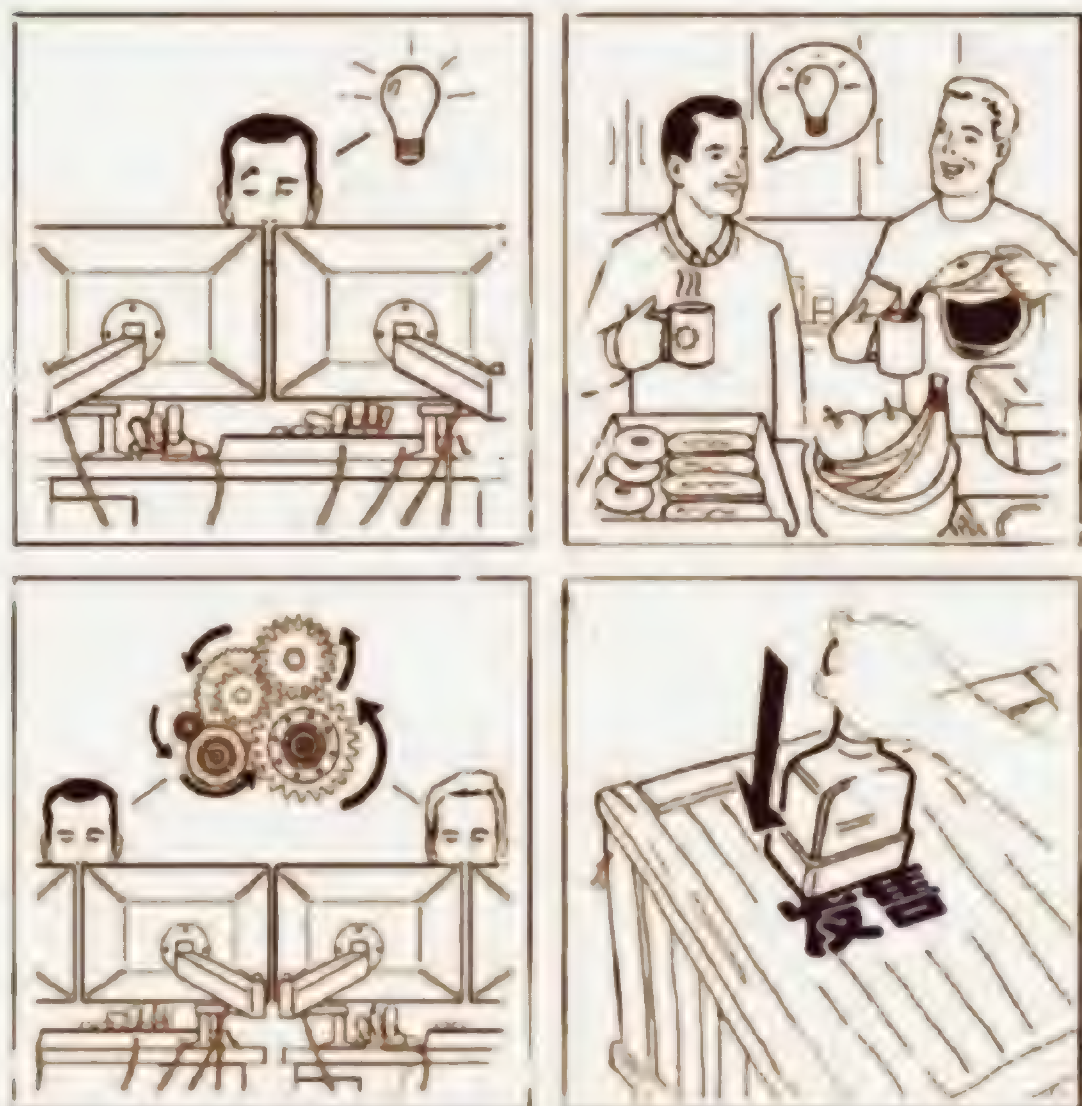
综合评估（以及奖金制度）

我们每年都做的另一种评估与“同事评价”那种从每一位员工那里获取信息的方式不同，综合评估是为了评定谁在公司创造了最多的价值，以此决定每一个人与其实际价值相称的奖金数额。

Valve的薪资水平远高于行业平均水平。而我们的人均收益更是高于Google、Amazon或微软，因此我们始终坚信把尽可能多的钞票回报给每一位员工是正确的。Valve不喜欢贪员工的便宜，因此你的薪酬不会低于你所创造的价值。而对在这里工作的人来说，就算工资高于他们所创造的价值，那他们最终也贪便不到什么便宜。

> 如果你觉得自己的报酬与自己的贡献不相符，那就请提出来。在Valve，这种对话的轻松和直爽程度会令你吃惊。尽管调整薪资的必要流程这里已经说明了，但如果有问题，说出来肯定是最好的选择。一个人闷头为工资的事情发愁，这对你和对Valve都是种损失。

图3-1 无需老板的工作方式



第一步：蹦出了个好点子
第二步：告诉一位同事
第三步：一起合作
第四步：发售！

所以Valve的目的是要使你的薪资与你的贡献“保持一致”。对于新进公司的员工，我们会听取他们的期望薪资并争取满足，因而他们的薪资会有较大的出入。而随着他们工作时间的增长，工资会根据内部同事给予的评估进行调整。我们所谓的“保持一致”，就是指按他们自身实现的价值来决定劳动所得（多数情况下同事的意见至关重要）。

在Valve，消除不公平同样至关重要。我们相信我们的同事们在每个人价值体现上的判断都具有十分的参考价值。我们的平等结构一定程度上避免了其它使用等级制度的公司所遇到的问题，而我们的“综合评估”则正是要尽可能的彻底根除这一现象。

每一个项目/产品小组都要为自己的组员进行评估。（我们不会让员工对自己进行评估，因此将小组拆散成几小部分，每一个小部分的人对出自己之外的其他人进行评估）。这一评估分为以下四项指标：

1.技能等级/技术能力

你所解决的那类问题有多难，又多有价值？你遇到的问题有多重要？你对解决某一种难度问题是否有独一无二的本领（公司范围内？ 行业范围内？），例如绘画、设计、写作或者音乐等等？

2.产量/输出

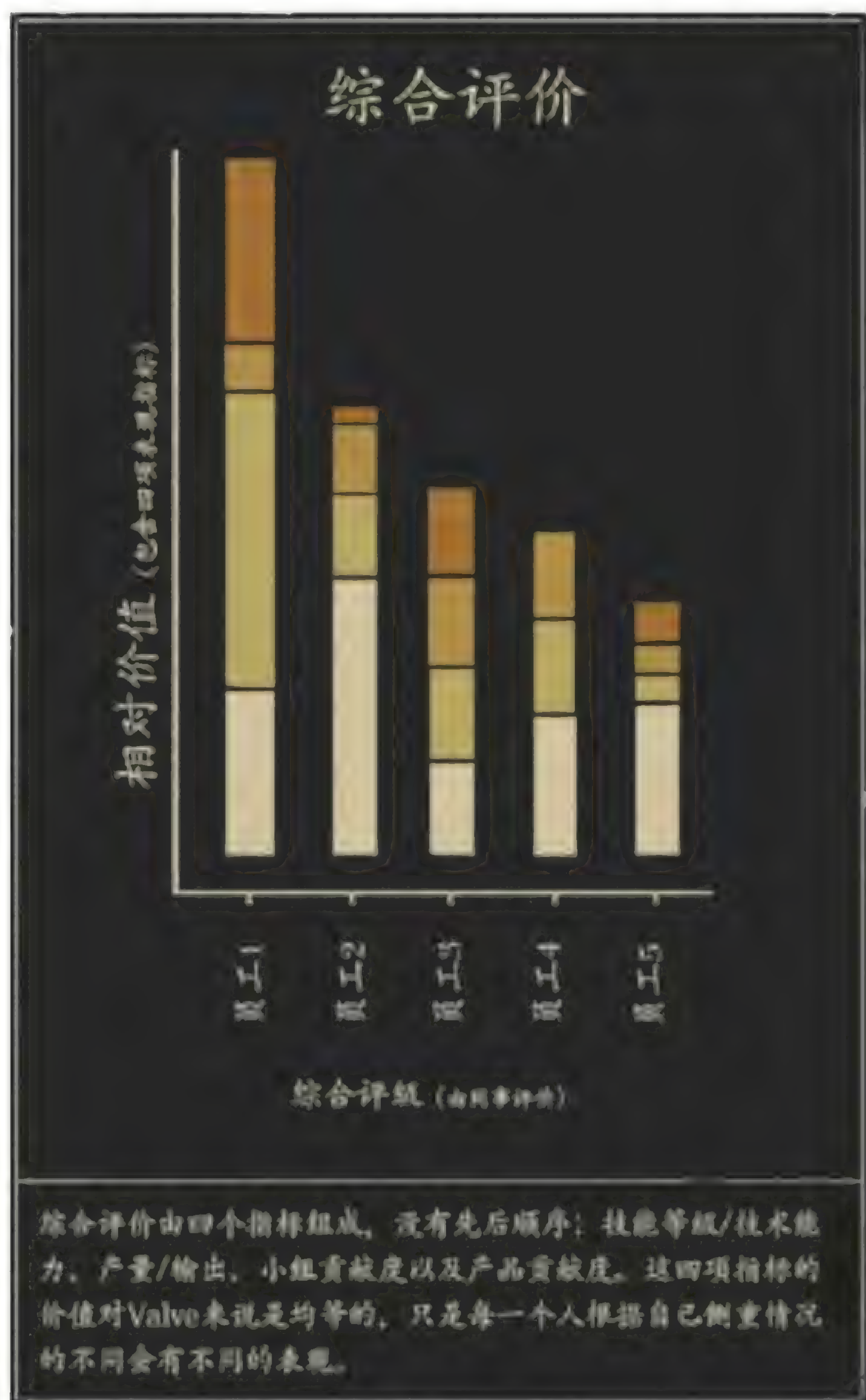


图3-2

你输出过多少可行的、有价值的、完成度高的产品（不一定要发售）？海量的加班加点与你的产量无关，恰恰相反，这倒是与效率低下挂上了钩。我们更鼓励你在保持工作与生活的平衡的基础上，充分利用在办公室的时间来完成工作，而不是被时间牵着鼻子走。

3.小组贡献度

你对项目进展、招聘、团结队友、优化工作流程或者为别人编写工具方面的贡献有多少？往往当你在为小组做贡献时，要与你自己的个人贡献度做出权衡。站出来扮演带头人的角色会为你的小组贡献度加分。不过成为头儿并不一定会提高你的综合评价。因为这个角色谁都会时不时去扮演一下。

4.产品贡献度

你在你的核心能力以外的贡献如何？ 你的工作对产品有多重要？你对纠正工作优先度有多少影响？有多少资源能和别人交换？你能预测客户对我们正在做出的决定会有何反响吗？在游戏发售前做一个合格的测试者或者挑出很多Bug都属于产品贡献度范畴。

凭借这些指标和基于它们的综合评价，公司会明确给出“这就是你的价值”的评价。这些指标给你为

公司作贡献提供了多种方式。

评价一旦完成，所有信息都会扩散到全公司。这里就不细说了。有一个维基页面专门介绍同事反馈和综合评价流程的细节。

图3.3 参加公司度假的方法



第一步：找人照看你的猫咪们
第二步：准时登机
第三步：在泳池边休息
第四步：继续在泳池边休息

4

选择你自己的冒险

你的头6个月

你已经克服了新人障碍。现在你不能只注意自己是否“多产”了——而要开始塑造自己与Valve的未来。你的个人发展和Valve的成长现在都掌握在你的手中。以下是一些让你和公司一同走向成功的想法。

角色



图 4-1

现在已经很明显了，你在Valve扮演的角色是流动的。总的来说，在Valve里没有人有固定的职位，这是特意为了避免组织上的约束而这么设计的。其实为了方便起见，我们每个人都给自己起头衔。尤其是那些需要在公司之外与人打交道的员工，他们会给自己起

多个头衔，这样往往能让工作更顺利地完成。

而在公司内部，我们按自己眼前的工作给自己起头衔。人人都是设计师。人人都可以质疑别人的工作。任何人都可以招募同事为自己的项目卖力。人人都要以“战略家”的姿态去决定如何满足客户的需要。分析、估量、预测、评估是我们的每日工作。

所有这些理念在我们的游戏中也得到了简明的体现——在制作人员名单中所有人名都以首字母顺序排列。这是一个从《半衰期》开始的传统，我们引以为傲并沿用至今。

进步与成长

由于Valve没有传统的等级制度，所以有时会让人对自己的职业计划感到迷惑。“来Valve以前，我在好莱坞做第二动画总监助理，我计划5年内升职到总监级别。那我在这里该怎么继续前进呢？”

在Valve的工作将为你提供一个极其高效的环境，而且在很多情况下也是加速升迁的好机会。具体来说，公司提供的是那些有着严格约束的公司所不具备的个人技能的拓展空间。

所以说，你的“成长道路”是量身定制的。它成长的速度取决于你实际的能力。你全权掌握着自己的轨迹，而且随时随地都能利用来自你周围的帮助。需要指出的是，我们基本上不会有任何正式的所谓“员



图 4-2

工发展”项目（培训指导等），因为对资深员工来说这多数是无效的。我们相信表现优秀的员工都会自我进步。

在Valve，多数适应性强的员工会比在其他任何地方工作得到更合适也更良好的定位。

往工具箱里放更多工具

Valve最成功的员工都①高度全方位地发展，②在某几个方面是世界级的专家（见44页员工“T型图”）。正是归功于Valve的这种才能多样化特点，即便在自己的非核心技能上你也会有长足的进步。

工程师：编程仅仅是开端

如果你以软件工程师的身份入职，想必你现在已经被一大群各种领域的——比如创意、法务、财务、甚至心理学——专家团团围住。其中的许多人可能每天都和你坐在同一间屋子里，这是大把的学习机会。任何时候都要抓紧这一机会去学习其他领域的词汇、分析方法和机制，值自己更有价值。

非工程师们：编程或被编程

Valve的核心竞争力是软件制作。尽管开发产品需要涉足许多截然不同的领域，但我们依然是一家以编程为主的公司，因为软件制作的核心就是编程。如果你的专长不是写代码，那么你每一次尝试去了解软件制作的代码编写所付出的努力，都将使你自身获益。你不必成为一个工程师，也没人说工程师比你更有价值。可是，向技术方向拓展永远不是一件坏事，毕竟这样可以从质量和数量上都令你的“工具箱”里的工具更丰富，这就意味着对客户也有更多的影响力，同时你自己也变得更有价值。



5

Valve在成长

你扮演的最重要角色

本手册所提到的那些东西看起来在你刚起步时很轻松，但在这家只有百人却有数十亿收入的公司里不一定。问题是：这一切有衡量标准吗？

目前来说是有的。而且我们相信只要小心行事，那么我们公司越大，这一套体制就越有效。

这听起来有点违背常理，但是只要坚持雇用最优秀的、能力强的全能人才，那就不是什么问题了。要让一切运转正常不容易，所以我们的招聘更需谨慎。要是我们开始雇用不如我们那么高效又干劲十足的决策制定者，那本书的一切都是白搭。

唯一不与我们的成长成正比的是我们的对外公开度（见48页”Valve的弱项是什么？”）。

不过好在我们每个员工的收入都在增加，说明我们的大方向是毋庸置疑的。

我们的招聘速度每年以10%~15%的速度增长。2010年速度略有加快，2011年保持在20%，主要集中在客服人员的聘用上。

在招聘增长率上我们没有限制。我们会继续以最快的速度吸收最优秀的人才并扩大公司的规模。幸运的是，在公司成长方面我们没有任何外界压力——一切由我们自己的商业目标来决定。而这个目标则会根据公司成功的需要而随时改变。最终，我们的成功，

源于我们超高的用人标准。

招聘

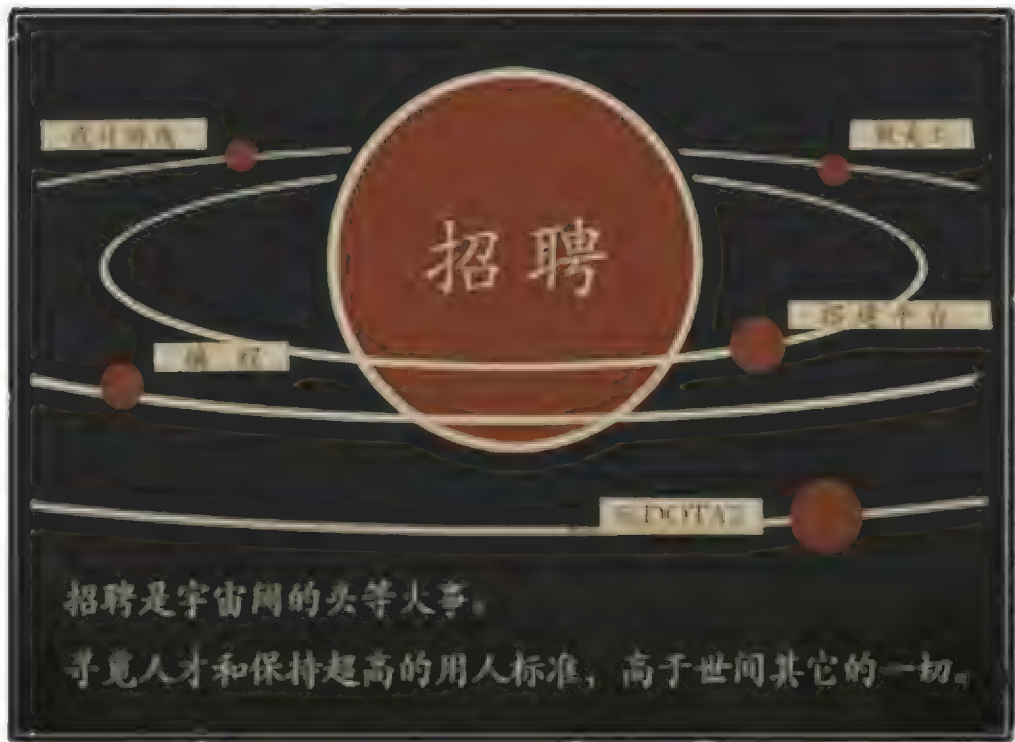


图 5-1

这世上最重要的事情莫过于招聘了——无一出其左右，甚至比呼吸还重要。因此当你在负责招聘时——面试一个新人或改进用人标准——你手头上干的一切都是愚蠢的，应该立刻忘掉！

当你初入Valve，去参加几个应聘者面试将让你受益匪浅。跟身边的老手一起去面试新人吧！我们的面试和普通公司很像，但我们有自己的手段，这是绝佳的锻炼机会。这里不会阐述过多细节，所以快去问周

围的人吧，积极参加到面试中来！

为什么招聘对Valve如此重要？

在Valve，添加一个新鲜个体对我们成功的影响要远大于他对其他任何公司——无论是好影响还是坏影响。由于这里没有人员的组织划分，所以一个优秀新人创造的价值能够辐射到整个公司。而错过一个人才则是我们可能犯下的代价最高昂的错误。

带你朋友一起来。作为一名新人你最大的价值就在于告诉我们还有谁值得雇用。假设你已经相信Valve确实是地球上最好的公司，那就告诉我们谁是地球上最出色的人，我们就能把他也弄进来了。要是你还不相信，那就等6个月后再问一遍自己信不信。

通常，我们是否用对了人会立即出现明显的效果。但是在我们的管理层没有三权分立之类的制度，所以有时候还得花更多时间来观察一个新人是否适合这里。这是此类有机架构的公司的一个缺点——一旦用错某个人，那造成的破坏就是巨大的。尽管最终造成损失的人总会被淘汰，但他们造成的破坏依然会存在。

那我们如何决定该雇用谁呢？

“如何招人”这个问题足够写一本书了，或许还真值得写一下。这其实很难有个具体的描述，因为我们一直都在从招聘过程中学到新东西。而关于应聘者，我们会问自己这样的问题：

- 我会想让这人当我的老板吗？
- 我会从他身上学到很多东西吗？
- 要是这家伙跟我们竞争怎么办？

总的来说，我们会高度重视可与之合作的人。他们必须有着极高的涉足面，能够快速分析问题并与他人沟通，同时还要懂得创新、举一反三、能说会道、反应迅速。这些东西远比他们在某一领域的专长重要。这就是为什么我们通常会向专精某一技能的“专家”们说不。

当然，全才并不足以证明他们做得到全面协作——我们也要用同样的4项质保去评估有潜力的雇员（见27页“综合评估”一节）。

我们偏好“T型”员工

这种人有涉猎范围极广的能力，并且都有价值（T型图的顶端），同时也尤其擅长某一特殊领域（T型图的那根垂线）。

这一标准对想在Valve获得成功至关重要。我们通常会淘汰那些仅有“全才”或仅有“专长”的人。



图 5-2

一个局限在自己专精范围内的人是很难与之协作的。而一个无所不知的全能者却很难在某一方面有突出表现，这样的话作为一个个体，他的贡献就不会很高。

我们要的是比我们更强的人

在无监督的情况下，人们总趋向于雇用比他们自己能力弱的人。之前列举的3个问题正是为了提醒他们，不要只接受有用但不如我们自己的人。我们应该吸收比我们更能干的人。

有时候，要完成大量繁琐的工作，雇用能力较低者或许能更顺利地完成。这样来说，雇用那些能用得上的人看起来（短期来说）起码比一个都不雇用好。但那其实是个天大的误区。我们可以一直这么雇用临

时工来帮我们渡过难关，但我们绝不能为此降低招聘门槛。另一个雇用较弱者的原因是公司的政策问题。在多数机构中，雇用一帮低能大军来办事所产生的利润会相当可观。可在Valve则不然，你要是这么做的话对公司会很不利，而且会加重你自己的负担。很严重！

无论职位是什么，招聘标准都是一样的

无论是对程序员、美工、动画师还是财务，所有的规则和标准都是一样的。有些细节确实会有不同，比如美工和编剧要在面试前就给我们看他们的作品。但在面试阶段，无论你应聘的是什么职位，过程都是完全一致的。

"门槛那么高，我今天可能被录用吗？"这是个好问题。回答或许是否定的，但这对我们来说是大好事，我们应该庆贺自己依然在向正确的方向前进。不过只要你能继续体现你的价值而且干得很开心，那就请无视上面几句话，真的。

问：要是所有这些奇谈怪论都有效，那为什么其他公司不都这么干呢？

答：这很难做到。主要的原因是，这家公司从创立第一天开始就已经许下承诺，用一种截然不同的方式来招聘。要这么做你还必须坚信，公司的这种架构远比任何短期商业目标都重要。同时也必须完全没有来自外界的压力——公司要自给自足。而且还得有一位对经营这种地方具备足够自信心的创办人。这实在是太少见了。太少见。

这种方式很难实现的另一个原因，是它需要高度的谨慎。一旦核心价值观发生变化，那就是一条不归路。而要维护这种价值观则需要每一个人的信心和承诺，尤其是这里的那些老员工们。在其他公司，那些"老人"会依靠传统的阶级文化和时间的推移而得到越来越多的权力和金钱。



Valve的弱项是什么？

本公司的结构在设计上有些不足。我们通常认为这些缺点并无大碍，但实际上我们还是希望在很多方面有所改进：

- 引导帮助新人。我们写这本册子确实是为了帮助，但正如前文所说，一本书太有限。
- 关注别人。这不仅能帮助新人找到出路，还能积极解决人们在某些需要帮助的领域的问题，可这是我们所欠缺的地方。同事评价或许有点作用，但很有限。
- 信息的内部分享。
- 以一种截然不同的原则去寻觅和招聘新人（比如找个经济学家！或者室内设计师！）
- 具备做出比数月更长的前瞻能力。
- 我们错失了许多想在传统公司结构下工作的优秀人才。这是我们公司的根本，不可动摇，但至少值得我们去认识到我们独有结构的不足。

要是所有办法都不管用怎么办？

有时候这本书所教你的思想或者方法和现实还是会有些差距。但我们坚信，即便有时问题顽固不化，Valve还是会有办法根除它们的。

依你看，这家公司里有没有什么地方是超出这本手册中所提到的那些理念范围的？我们该怎么办？你该如何改变它？这本册所描绘的是我们坚信不疑的目标。如果你发现自己正在一个与这些目标相违背的项目或小组里，那就请你来改变它。别让这个小组走弯路，与组员或其他人谈谈这些我们深信的目标。

你将领我们走向何方？

几年之后，仰仗你的努力，Valve将会焕然一新。我们急切渴望看到你将为这家公司所做的一切。你为客户所创造的产品、功能以及体验将重新定义这家公司。

无论是一个新游戏、Steam上的新功能，还是帮客户省钱的新办法、一幅令我们赏心悦目的画，或者对法律方面威胁的保护、一种新字体、一个让工作更健康的点子、一个做《军团要塞2》帽子的新工具，抑或是一段令人惊叹的动画、一种能激发我们智力的小测试、也可以是一种能感知你的恐惧的游戏控制器，能让所有4岁孩子欢笑的玩具，或者（最好是）是某些还没人想到过的东西——对看到你选择在Valve所创造的未来，我们迫不及待。

术语表

行话、隐语、代号

14岁的小男孩——要是你见到这么一个孩子在搞你的项目，别担心。那其实是57岁的Josh Weier。要是你有多余的干细胞，那就给他！他每天都要用它们洗澡。

澳大利亚——Valve员工超过半数都出生在这里，部分出生在新西兰。

西雅图——Valve的创始人答应过我们在向东海岸扩张前会搬家到这个城市去（参见Greg Coomer词条）。

咖啡机、售货机——Valve所有办公室里的自动售货机都有脱咖啡因的咖啡豆。据我们所知，它们从来都无需补充。因为我们都知道那些豆是塑料的。

公司度假——每年公司都会带领全体员工和他们家人一起飞到热带某处度一个长达一周的免费假期。期间最受欢迎的活动是潜水、冰淇淋游戏、飞机滑雪，或者只是坐在沙滩上，跟某个当地人商量买他几个贝壳（你的感觉：一个都不买。而他们的提议：那就买5个吧。）

空荡荡的五楼——游戏Ricochet一旦最终获得了认可，我们就把是它获得的所有奖杯都放在那层楼。

"鱼缸"——在餐厅边上的会议室里，就是有巨大玻璃墙的那间。别被那名字骗了——我们不把它当鱼缸使！当然，除了每个"鱼缸星期五"，我们会用一万加仑的腐臭盐水灌满它，然后看着一群魔鬼鱼和鲨鱼互相搏斗至死。你的员工福利里没写一条，不是因为这么做不好玩，而是因为这么做违法。

货物电梯——（参见18页"怎样移动你的办公桌"）

Gabe Newell——在公司所有不是你老板的人中，他"最"不是你的老板，要是你懂我们意思的话。

Greg Coomer——公司中唯一一个关心或者记得有人答应过我们会搬家到西雅图去的人。

刀——你永远不会嫌多。但再多的收藏都绝不会让你更男人。

经理——我们公司里没有这种人。所以要是你见到了一个，请马上通知别人，因为这很可能是这栋楼前主人的鬼魂。无论你干什么，都别让他给你解释什么是"幽灵活动规范"。

Mann公司——专门制造危险产品，对象是偶尔会发飙的男性，极其偶尔地会像宣传得那么好用。公司老板为Saxton Hale（参见"澳大利亚"词条）。

车库电梯——一种具有自我意识的设备，专门劫持人质。要小心。

游戏测试——我们常干的事情。而且要是Karen也来测试，那就有噪音了。

小马驹——离开电脑的人的最爱，也是那些每个笑话只想听一次的人最鄙视的东西。

《蝎子、毒药、女王》——要是你去洗手间，频繁地被Pavlov那奇怪声音打断，那你就别想再舒畅了。除非有人在你耳边哼唱更强烈的音乐。

差劲的巫师——负责所有《Dota 2》游戏Bug问题的人。又名Finol。

Talk Alias——Marc Laidlaw的内部博客。

加重伴侣枕头——Erik Wolpaw与它形影不离。不过要是别人坐在了这东西上，就用它来堵Erik的嘴。

Valve活动——你会去试着爱上铁匠活儿的。

Josh Weier——各种念法都有："Josh Weere" "Josh Wire" "Josh Woe-Rue" "Josh wuhh…【省略N种】，当人们再也懒得纠结这发音时，就干脆念"Josh Joshington"了，反正都一样！

WTH——"在家工作"的缩写。天上哪怕只落下一片雪花，你就可以这么办。


THE HORUS HERESY
何露斯大叛乱
在战锤30K的无尽黑幕中，
唯战争永存
■策划 本刊编辑部 ■执笔 攻城学院兔老师

是的，你没看错，战锤30K。我要说的就是“战锤40K”背景下在第30个千年左右发生的故事。

有一个不争的事实是，即时战略游戏近年来有些没落。除了那些不争气的老牌儿厂商外，似乎只有一些很“文艺”的作品仍然在坚持，比如打了两位数的补丁后终于能玩的《星际之剑Ⅱ》，比如一直很赞但是一个补丁就能彻底颠覆打法的《战争之人》。好吧，除此之外，至少还有被大家亲切地称之为水雷社的Relic仍然在坚持着做即时战略游戏。2012年，我们除了知道Relic正在大张旗鼓地鼓捣《英雄连2》之外，还知道他们从GameWorkshop手中拿下了继续开发“战锤40K”游戏的权利。再结合GameWorkshop正在开发以“战锤40K”宇宙中最悲壮的“何露斯大叛乱”为背景的新游戏模组的消息，我禁不住开始满脑子胡思乱想——Relic会不会把“何露斯大叛乱”做成新的即时战略游戏呢。

在我看来，何露斯大叛乱的时代应当是“战锤40K”大背景下最应该做成游戏的一个时期。与我们现在玩到的“战锤40K”游戏不同，在何露斯大叛乱的时代，数以千万计的星舰跨越银河，扩张人类文明的版图；人类的军事科技到达了顶峰，上千吨的战争机器像神灵的化身一般行走在凡间，倾泻着足以摧毁城市的火力；在何露斯大叛乱的时代，人类帝国最大的悲剧拉开帷幕，战舰发射的突击登陆舱像群星一样洒遍天空，但它们的目标不再是某个外星种族，而是昔日以兄弟相称的手足战友。如果这一切都做成游戏的话，应该比现在的“战锤40K——战争黎明”系列要够班一百倍吧。

下面，从人类进入太空开始，我将讲述人类帝国建立直到内战爆发的故事。

地球时代（Age of Terra）

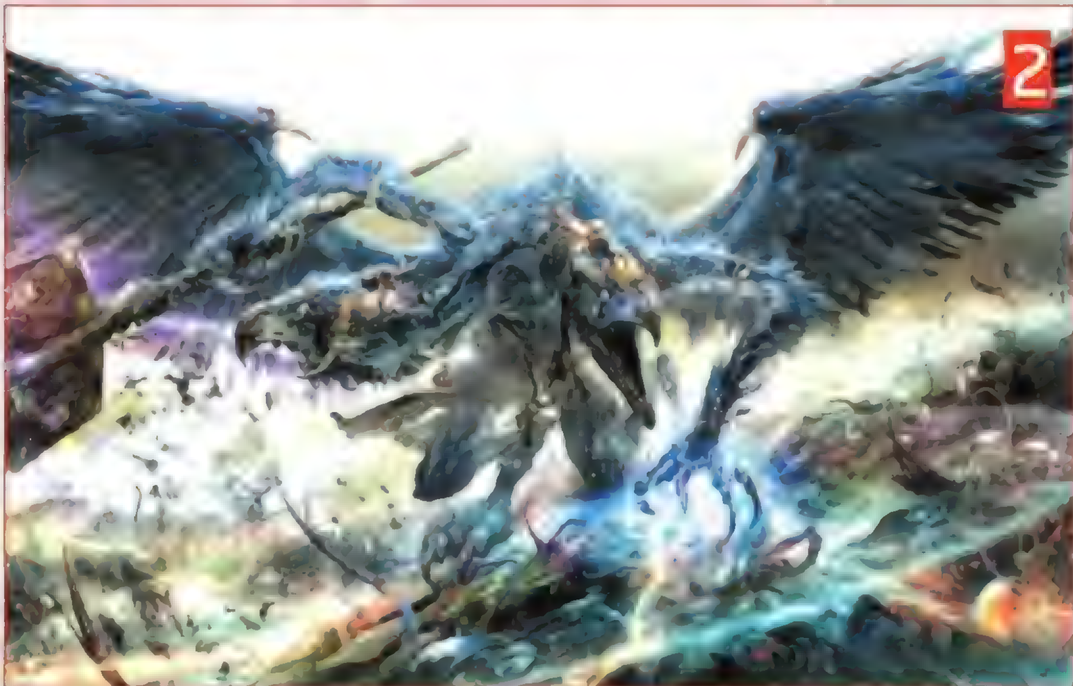
地球时代是人类历史发展初期的一个阶段，从最早的历史记载大致可以推断，地球时代大致是在第15千年至第18千年。在这个时期，人类的活动范围主要是在地球上，古老的文明此起彼落。在地球时代，人类逐渐掌握了太空航行的技术，并在火星、木星的卫星、土星和海王星附近建立了太空殖民地。

黑暗科技时代（Dark Age of Technology）

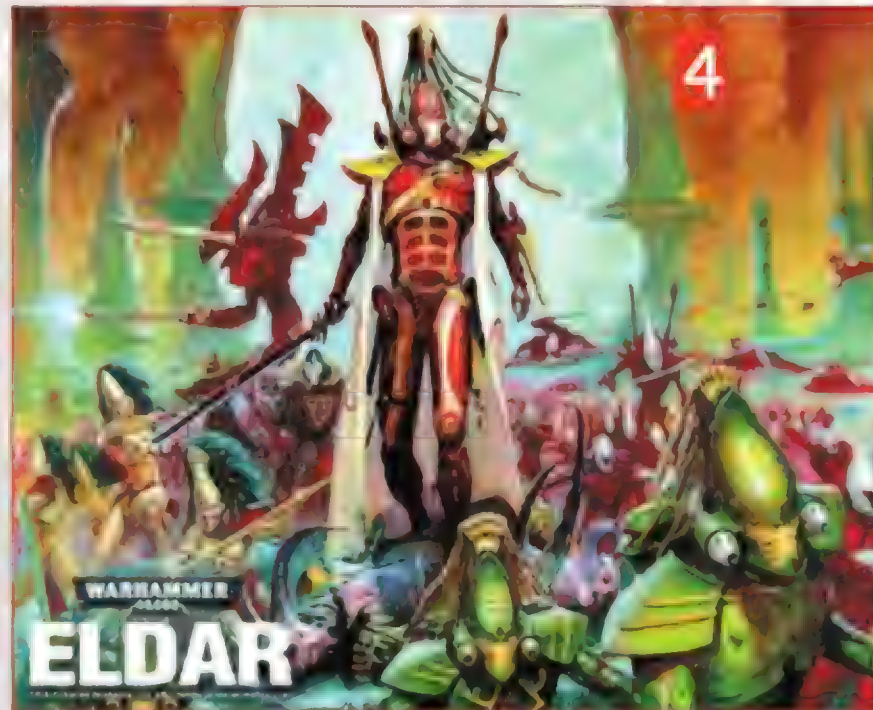
在黑暗科技时代，人类对科学与技术的掌握达到了登峰造极的地步。这个时代的许多技术在后世都已经逐步失传，成为了人们口中虚无缥缈的传说。虽然就科技的成就而言，这个时代完全可以被称为黄金时代，但由于滥用科技所导致的灾难性后果，人类开始对科技感到畏惧和恐慌，所以这个时代被称为黑暗科技时代。

黑暗科技时代始于第15千年至第18千年，终于第23千年至第25千年。黑暗科技时代最重要的成就包括以下几个：









1.人类深入银河系的各个角落，与之同来的是与其他种族的战争
2.随着灵能者数量的增多，恶魔对现实宇宙的入侵时有发生
3.兽人（Ork）是人类在扩张期中较早接触的一个种族，好战、各种不靠谱但是“先进”的科技以及欢乐的思维方式打造了这个令宇宙中各种族头痛无比的祸害种族
4.灵族（Eldar）是人类在扩张期中较早接触的种族之一，灵族相对平和，但他们并不介意为保住一两个族人的性命而牺牲亿万人类






5-6.火星的幸存者们建立了机械教会
7.禁军是皇帝以自己的基因样本所制造的亲卫部队，拥有帝国最先进的单兵装备和最强大的士兵
8.机械教会拥有先进的造船技术，他们为帝国的扩张提供了大量的太空战舰

跨星系殖民、亚空间引擎、亚空间防护场（Gellar Field）与导航员基因、STCs系统。

在黑暗科技时代初期，人类终于走出了太阳系，但由于航行速度的缓慢，殖民者几乎不可能从地球获得补给，所以每个殖民地都在食品、医药、科技等方面做到了自给自足。

亚空间引擎使得飞船可以进入亚空间，在相对较短的时间内跨越极大的距离，而后从现实空间的另一个位置出现。亚空间引擎的应用极大地加速了人类在银河系的扩张，也使殖民地与地球的联系成为可能。这个时期，人类与灵族、兽人等外星种族相遇并爆发了冲突。

亚空间并非安全的旅行通道，它实质上是现实宇宙在精神层面上的平行世界，一个时刻涌动着能量的灵魂之海。在亚空间中，现实宇宙中世世代代的情绪波动与灵魂汇聚成了各种各样的实体，其中一些强大如神灵的实体被称为混沌诸神，而一些较弱的实体，则成为了服侍诸神的恶魔，或是独立行动的亚空间捕食者。

亚空间防护场使得飞船在亚空间航行时可以免受恶魔或其他捕食者的攻击，而导航员是一种人类的变异体，他们独特的基因使他们能识别亚空间中的能量流动，避开危险的暗潮，进行更加准确的亚空间航行。

STCs的全称是“标准模板式建造系统”（Standard Template Construct system）。STCs的意义是为各殖民地保留科学技术，它涵盖了殖民所需的几乎所有技术，可以让殖民者因地制宜地利用当地的资源生产殖民所需的设备。由于STCs，强大的人类文明在面对外星种族时选择了强势态度，很多外星种族在面对人类时都选择了签署和平协议。

在黑暗时代的晚期，大约第22千年时，大量的灵能者在人类中降生。灵能者拥有不同的灵能，可以操纵生命能量、占卜未来、掌控火焰、控制能量或是远距离控制他人的意识。灵能者的力量有强有弱，但他们的共同点是要从亚空间中吸取力量，每一次使用灵能都会引来亚空间捕食者的注意。伴随着大量灵能者的出现，捕食他们的恶魔也随之而来，造成了多起恶魔入侵现实宇宙的事件。大规模的亚空间风暴也四处爆发，阻断了人类的亚空间航道。

与此同时，曾经服务于人类的人工智能开始了他们的叛乱，人类与机器的战争爆发。虽然人工智能最终被剿灭，但是人类开始厌弃各种形式的人工智能。

由于相互间的航行与通讯都被切断，再加上各种危机不断爆发，许多孤立的人类殖民地被外星种族毁灭，一些幸存的殖民地退化到了封建社会甚至原始社会的阶段，另一些殖民地的人类由于当地的特殊环境而发生了轻度的变异。黑暗科技时代由此慢慢落下帷幕。

动荡时代（Age of Strife）

动荡时代紧接黑暗科技时代，终结于第30千年。在那场终结黑暗科技时代的浩劫中，一些星球顽强地保留了人类文明的火种，其中最重要的就是地球与火星。

在地球上，南美、北亚、东欧、东南亚的军阀们与四处横行的科技野蛮人部落各自征战。一个自称为皇帝的军阀利用第一代基因改造士兵“雷霆战士”击败了所有的军阀和部落，建立了统一的人类帝国。

火星的情况比地球略微糟糕。在动荡时代，失去维护的人造防辐射护盾很快就在火星失效，强烈的太阳辐射使上面的许多居民成为了变异生物或是食人族，而历经千年搭建的人造生态系统也逐步崩溃。然而残存的人类没有接受灭亡的命运，他们四处搜罗科学技术与零部件，建立起了一座又一座的庇护所、制氧设备和食物处理设备。虽然食人族与变异人时常对他们发动袭击，但是这群人类顽强地生存了下来。

在求生的过程中，他们对科技产生了崇拜，开始信奉全知的机械之神欧姆尼塞亚，并以此为基础建立了机械教会，他们中的头领则成为了科技牧师。通过先进的科学技术，机械教会统一了火星，建造起了一座又一座巨大的工厂。

帝国时代（Age of Imperium）

帝国时代始于第30千年。在统一地球后，皇帝造访了火星，并与机械教会达成了盟约。根据双方的协议，人类帝国尊重火星的独立自治，并将自己发掘到的所有STCs技术交给火星机械教会，作为回报，机械教会将维护人类帝国的所有科技设备，并为人类帝国生产军械与战争机器。

有了机械教会的支持，皇帝开始大力推动他重新统一人类的进程。他利用自己的基因和先进的生物技术，为自己制造了20名超凡的子嗣，用来担任军队的将领。而后，他又以20个儿子的基因样本和雷霆战士的技术，为儿子们制造了20个基因改造战士的军团，称之为星际陆战队军团。星际陆战队员拥有远远超出普通人类的力量、速度、智力和反应能力，而领导他们的20名皇帝子裔的强大程度则远在星际陆战队员之上。这20名子嗣通常被称为基因原体（Progenitor）或是军团长（Primarch）。

在这20名子嗣即将降生时，一场突如其来的亚空间风暴将他们席卷而去，散落到了宇宙的各个角落。皇帝只得带着星际陆战队军团出发，开始了大远征（The Great Crusade）。在大远征中，皇帝与他的儿子们一个个相会，并将各个军团的领导权交到儿子们手中，指派他们向各个方向前进。在大远征开始的200年间，军团长和星际陆战队们立下了无数的功勋，一个又一个失落的人类殖民地重新回到了人类的怀抱，黑暗科技时代的强盛人类文明似乎又要重现。

何露斯大叛乱（The Horus Heresy）

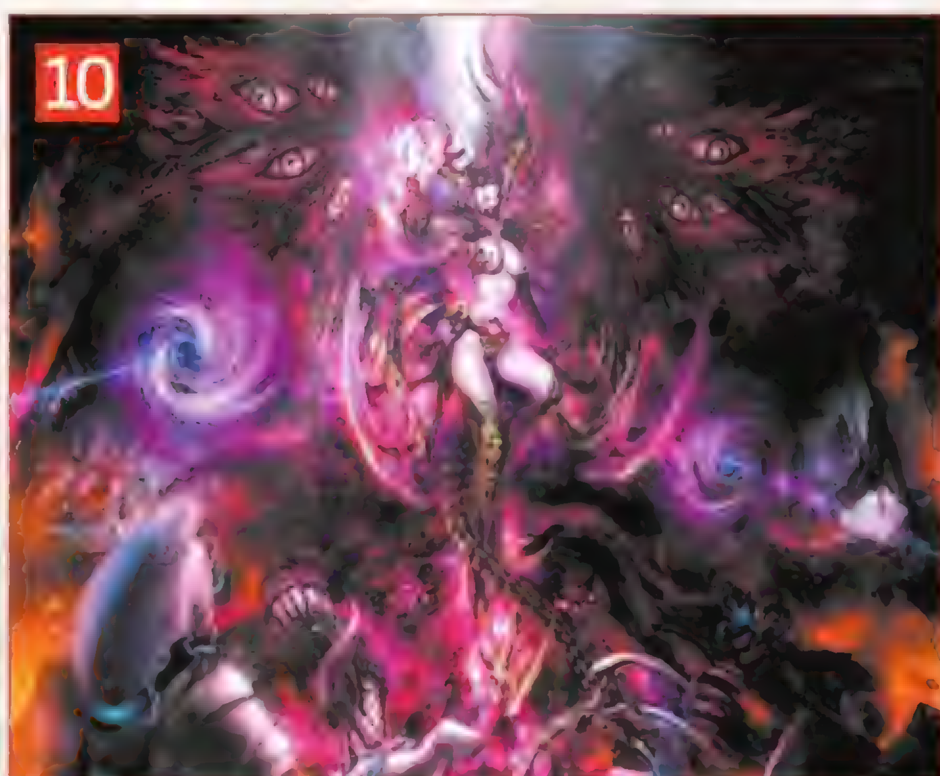
1.叛乱的种子

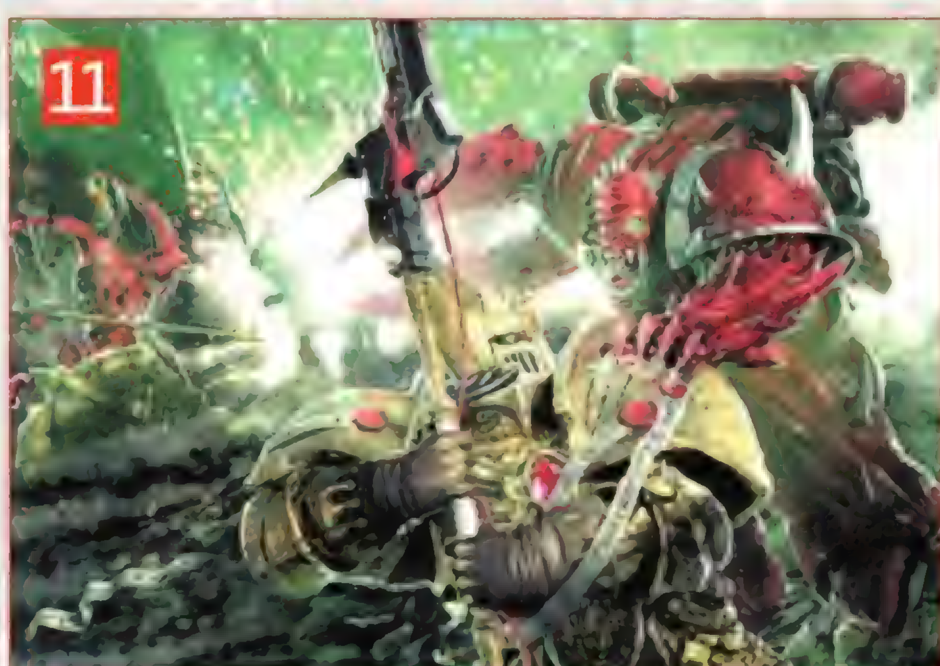
在担任军团长的20个儿子中，传道者军团的罗迦是最为特殊的一个。他从不以武人自居，而是把自己当作一个寻求真理的哲学家。当其他军团长在磨砺武技、打造武器的时候，罗迦最喜欢做的事情是和地球上的史官、学者以及他最睿智的兄弟独眼马格努斯辩论。

大远征开始后，罗迦和传道者军团也积极地投身到人类帝国的事业当中。不同于其他的军团，传道者每将一个星球纳入帝国版图之后，必定会先将当地的宗教信仰推翻，而后大力修建神庙与祭坛，教化当地的居民，宣扬对皇帝的崇拜。在其他军团用暴力攻取的星球上可能会有暴乱发生，但在罗迦教化过的星球上，所有的居民都对帝国无比忠诚。

虽然罗迦的教化看起来很成功，但与其他军团相比，传道者的进军速度远远落后了。皇帝曾经不止一次地斥责罗









9.烈阳教团带回的信息让罗迦下决心进入恐惧之眼，进而接受了“只有崇拜混沌之神才能拯救人类”的想法
10.恶魔在恐惧之眼中向烈阳教团展示了灵族帝国的覆灭，以此警告人类
11.为了人类的命运，烈阳教团接受了混沌诸神的教义
12.在罗迦的影响下，传道者军团放弃了对皇帝的信仰

迦，命令他加快进军速度，并停止对皇帝的宗教式崇拜。在终于忍无可忍之后，皇帝命令极限陆战队铲平了一座由传道者军团教化并协助建立的城市莫那奇亚（Monarchia）以示警告，并让前去救助居民的罗迦和整个传道者军团在城市的废墟中向皇帝和极限陆战队的军团长基里曼下跪。

莫那奇亚事件不但导致了罗迦和基里曼的不和，更是极大地动摇了罗迦的信仰。他曾经把皇帝当作神来崇拜（讽刺的是，经历了叛乱的人类帝国也把皇帝当作神灵，而所用的经文恰好还出自罗迦之手），如今却开始怀疑皇帝的神性。在巨大的痛苦中，罗迦回到了传道者军团的母星，苦苦思索真神是否存在。最后，他在遍布银河的各种迥异的人类文化与宗教中找出了共同点，确信在人类未知的领域中有超自然的强大力量。

于是，罗迦决定开始一场大规模的寻道之旅（The Pilgrimage，这里翻译成朝圣不合适），以求找到神灵与凡人的相会之处，向皇帝和全人类证明神灵的存在。在他的指示下，传道者军团分成了许多小部队，向银河的各个边缘进发。在大远征的最后这50年间，传道者平定的星球数量远远超出了其他的军团，其功绩直逼主帅何露斯的银月苍狼军团。皇帝对传道者军团的转变十分满意，却没觉察到这迅速的征服背后所隐藏的是传道者军团无处宣泄的愤怒，以及他们寻求真神的狂热。

在一个名叫卡迪亚的星球上，一群当地的土著人主动迎接了罗迦，并宣称他们会向罗迦展示真神的教化。虽然随行人员觉得这过于荒谬，但罗迦感受到了心底的呼唤，决定相信土著人。土著人把罗迦带进一个洞穴，用血腥的活祭呼唤真神，神灵派出了他们的使者，并在土著人女子英格瑟尔（Ingethel）身上化出形体——一个生着骨翅的蛇身恶魔。

恶魔化的英格瑟尔带着传道者军团中的烈阳教团（Serrated Sun Chapter）驶入了恐惧之眼，让他们穿越时空见证了灵族帝国瞬间覆亡的末日景象，并解释了灵族灾难的起因——灵族自身的行为创造了欢愉与应许之神斯兰尼什，却又惊恐地不敢接受斯兰尼什的存在。新生的神灵由于被信徒抛弃而感到无比的愤怒，在他降生的过程中整个灵族帝国被彻底摧毁，而他的嚎叫永世在宇宙间回荡，形成了后来被帝国称为恐惧之眼的太空风暴。英格瑟尔警示烈阳教团，为了人类种族的延续，人类绝不能重蹈灵族覆辙，人类必须接受混沌诸神的教条。

接下来，英格瑟尔展示了更令人震惊的真相，她带领烈阳教团穿越到了皇帝创造20个军团长的时刻，让他们亲眼目睹皇帝的谎言。虽然皇帝一再否认神灵的存在，但在创造军团长的时刻，皇帝自己就曾用各种禁忌的巫术接触混沌诸神，并在诸神的帮助下创造了20个军团长。创造了军团长后，皇帝违背了自己的诺言，拒绝向人类传递真神的教化，所以诸神在盛怒之下将20个军团长散落到宇宙的各个角落。

最后，英格瑟尔说服了烈阳教团关闭战舰的护盾，让她的“同伴”进入战舰。顷刻之间，战舰上的所有星际陆战队员都被恶魔杀死，而后又以与恶魔共生的形态重生。他们在恐惧之眼中漂泊了3个月，用光了所有的补给，甚至不得不食尸求生，终于将真神传递的信息带给了罗迦。为了纪念烈阳教团的牺牲，他将这次航行的幸存者命名为“神眷之子”（Gal Vorbark），并将他们的盔甲颜色由传道者的灰色改为猩红色。

罗迦终于放弃了对皇帝的信仰，为了拯救人类，他要将真神的信仰传遍整个帝国，这就不免会发生战争。为此，罗迦派出了他军团中的牧师，开始暗自教化其他的军团，联合他们对抗皇帝。







13.在何露斯的指挥下，银月苍狼军团攻无不克
14.击败乌拉诺兽人帝国之后，皇帝退出了大远征，任命何露斯为帝国主帅
15.何露斯率领军团杀向达文星系，全然不知等待他的是混沌诸神的陷阱

2.大远征的转折点

传道者牧师们所取得的最大的成就，是把何露斯拉进了罗迦的阵营。

何露斯是皇帝最宠爱的儿子，也是在20个兄弟中功勋最为卓著的军团长。何露斯的军团银月苍狼在大远征中征服了最多的星球，这一方面是由于何露斯是最早被皇帝找回的儿子，在皇帝身边征战的时间最久；另一方面也得益于何露斯过人的谋略与勇猛，以及兵不血刃地收服星球的个人魅力。所以，当皇帝亲率的部队击溃了乌拉诺的兽人大帝国后，他册封何露斯为帝国主帅（Warmaster），主持大远征的一切事宜。而皇帝自己则返回地球，进行一项绝密的工作。

对于何露斯升任主帅一事，他的兄弟们反应不同：他的挚友桑吉纽斯、福尔格瑞姆和多恩自然是不胜欣喜，自负而冷僻的基里曼、莱昂与黎曼·鲁斯不屑一顾，好战的安格朗与伯图拉波公开表露了不满，其他的兄弟则纷纷表示了祝贺。

最有趣的是何露斯自己的反应。虽然何露斯的谋略、武

技、个人魅力乃至和平时期的统御能力在20个兄弟中都是首屈一指，但他却觉得主帅的位置应该由更加热情的桑吉纽斯担任才合适。对何露斯而言，担任帝国主帅就意味着要把更多的时间和精力用于跟文官们打交道，税收、教化新的帝国公民、后勤安排都成了他要担心的事，他再也无法享受战斗带来的纯净的快乐。

更重要的是，何露斯认为主帅这个职务是皇帝对他的背叛。曾经在伤重倒地的何露斯身边独力击退兽人大军、力保何露斯平安的皇帝退出了大远征，回到地球执行一项对何露斯都保密的绝密工作。从此，何露斯不得不为兄弟之间的矛盾焦头烂额，不得不为参与大远征的数十万星际陆战队员和数以千万计的帝国军人的生命负责，不得不对一些不愿归化帝国的人类文明开战，这是一项何露斯不愿承担但必须承担的重担。

在远征中，何露斯的军团遭遇了一个强大的人类文明Interex。虽然Interex与外星人结盟的做法有违帝国的政策，但双方都为能在宇宙中找回自己的人类同胞而无比欣喜。当何露斯带着20名近卫前往Interex的城市和谈的时候，与何露斯同行的传道者首席牧师艾瑞巴斯（Erebus）袭击了Interex的博物馆，盗走了一件能够伤害到何露斯的恶魔武器，进而挑起了Interex与何露斯的矛盾。眼见Interex不容解释便杀害了银月苍狼的数名战士，何露斯终于放弃了和平解决争端的想法，他默默地拾起武器，冲向Interex人。

此战之后，何露斯终于决定独力承担其帝国主帅的职责。他动用了皇帝赋予的权利，将银月苍狼更名为何露斯之子，也将军团的盔甲由霜白色改成了苍青色。

在达文（Davin）星系的一颗蛮荒的卫星上，何露斯的老战友，总督泰巴（Temba）公开地宣布反叛帝国。何露斯认为这是对他们的友谊与信任的背叛，不顾劝阻，执意要亲自将泰巴绳之以法。在卫星上，何露斯的部队遭遇了大量不死生物的袭击，并在泰巴坠毁的战舰上发现了已经剧烈变异的泰巴。何露斯独力杀死泰巴，却被泰巴的拼死一击所伤。泰巴所使用的正是艾瑞巴斯盗来的恶魔武器，它造成的伤口无法愈合，何露斯的伤势越来越重。

由于对艾瑞巴斯的信任，又看到何露斯的垂危，何露斯的副官们将他带到了卫星上的土著祭司当中，由土著祭司们施展仪式“治愈”何露斯的伤口。

当何露斯在仪式中昏迷的时候，艾瑞巴斯进入了何露斯的幻境，引领何露斯见证了皇帝借助混沌诸神之力创造20个儿子，后又背叛混沌诸神的过程。他又利用何露斯认为自己被皇帝抛弃的想法动摇何露斯对皇帝的信任，并使何露斯相信，只有推翻皇帝，人类才有未来。

土著的神庙大门缓缓打开，军团的副官们狂喜地迎接他们康复的军团长。他们所不知道的是，对皇帝忠心耿耿的何露斯已不复存在，取而代之的是与混沌诸神达成盟约，立志要颠覆帝国的何露斯。

3.普若斯佩罗之殇

何露斯以其独有的高效率开始了颠覆帝国的部署。他的第一步行动就是拉拢其他的星际陆战队军团。

吞世者军团的安格朗对皇帝将其撤出战斗，迫使其背









16.死亡守卫军团投靠瘟疫之神，成为了十分猎奇的瘟疫陆战队

17.暗夜主宰军团擅长心理战与游击战，恐惧是他们最锋利的武器

18.吞世者军团以斯巴达克斯的角斗士为原型，擅长最为血腥的近战搏杀

19.暗夜主宰军团的军团长科兹选择用最强硬的手段维护帝国的统治，却不被皇帝所接纳，故而加入叛乱

叛战友的行为耿耿于怀；死亡守卫军团的莫塔利安希望摆脱由普通人类文官们带来的麻烦，重新建立一个由星际陆战队军团掌控的新秩序；皇帝之子军团的福尔格瑞姆是何露斯的挚友，对何露斯无比崇敬与信任；钢铁勇士军团的伯图拉波不满自己的军团常年被安排后方守备任务的状况；暗夜主宰军团的康拉德·科兹一直用最严厉的手段惩治帝国的敌人与叛徒，却因此被皇帝谴责；传道者军团的罗迦本就是何露斯叛乱的始作俑者。这6个军团迅速地加入了何露斯的反叛计划。

阿尔法军团投靠何露斯的真实动机连何露斯都不知晓。事实上，阿尔法军团早就知晓何露斯即将发动的叛乱。当阿尔法军团与诺斯（Nurth）星球崇拜混沌的部落交战时，多个外星文明组成的组织“秘教”（Cabal）派出特工与阿尔法军团取得联系，并将阿尔法军团引导到九头蛇行星，向他们展示了混沌的威胁。在九头蛇行星上，阿尔法军团的孪生军团长阿尔法利乌斯和欧米贡亲眼见到了秘教预言的景象——何露斯投入混沌的怀抱，人类帝国陷入内战。如果何露斯的叛乱取得成功，他的歉疚与悔恨将会导致叛军内部的纷争，并使混沌的力量随着人类的覆灭而消失；如果何露斯的叛乱失败，帝国将会陷入固步自封中，并最终被混沌的力量渗透与瓦解，整个银河都被混沌吞噬。为了整个银河的命运，为了阻止混沌诸神的胜利，阿尔法利乌斯和欧米贡共同作出了最艰难的选择——加入叛军，推翻皇帝与帝国。在这之后

的一万年里，阿尔法军团的战斗口号始终是：“为皇帝而战！”帝国和反叛的势力都以为这是他们对于帝国的嘲讽，却无人知晓阿尔法军团的坚忍与牺牲。

另一个早就知晓何露斯与混沌诸神结盟的军团长是千子军团的马格努斯。皇帝曾经严令禁止马格努斯和千子军团使用灵能，但在觉察到何露斯在达文星系遭遇危机后，马格努斯仍毫不犹豫地使用灵能将自己投影到达文星系，试图拯救何露斯。不幸的是，马格努斯没能成功地救出何露斯，倒是亲眼见到了何露斯与混沌诸神结盟的情景。心急如焚的马格努斯又火急火燎地使用了一次更加强大的灵能仪式，将自己的投影送到地球，向皇帝警告何露斯可能会发动叛乱。

马格努斯犯了3个巨大的错误：第一、何露斯是皇帝最信任的儿子，还拼命搭救过皇帝，皇帝根本不相信何露斯会叛乱，倒是质疑马格努斯的动机；第二、马格努斯公开违背了皇帝的禁令；第三、马格努斯使用的灵能为混沌力量入侵皇宫打开了缺口。震怒之下，皇帝命令黎曼·鲁斯率领太空野狼军团前往千子军团的母星普若斯佩罗，要捉拿马格努斯，同时还派出了禁军和能够克制灵能的寂静修女会助阵。

何露斯十分清楚马格努斯与千子军团的强大力量，也知道马格努斯洞悉了他反叛的企图。为了断绝后患，他煽动黎曼·鲁斯去将千子军团斩尽杀绝。同时，忠于皇帝的禁军统领康斯坦丁也鬼使神差地在黎曼·鲁斯耳边吹风，唆使他除去马格努斯。

马格努斯认识到了自己犯下的巨大错误，他惶恐地将千子军团的舰队调离普若斯佩罗星系，打算放弃抵抗束手就擒。黎曼·鲁斯虽然不想杀死马格努斯，但与马格努斯曾经的冲突导致他疑心重重，将马格努斯调离舰队关闭轨道防御武器的举动看作了有意布下的陷阱。最终，黎曼·鲁斯还是决定对普若斯佩罗发动全面攻击。

无数的登陆舱、突击飞行器、炮弹、导弹和能量光束同时飞向地面，顷刻之间，曾经美若天堂的普若斯佩罗星沦为地狱。浩瀚的海洋被持续的光束轰击蒸发，翡翠般的森林与草场被焚毁，壮丽的金字塔与遍布雕塑的街道化为残垣断壁，从全银河搜罗来的典籍被付之一炬，无辜的平民被大肆屠杀。

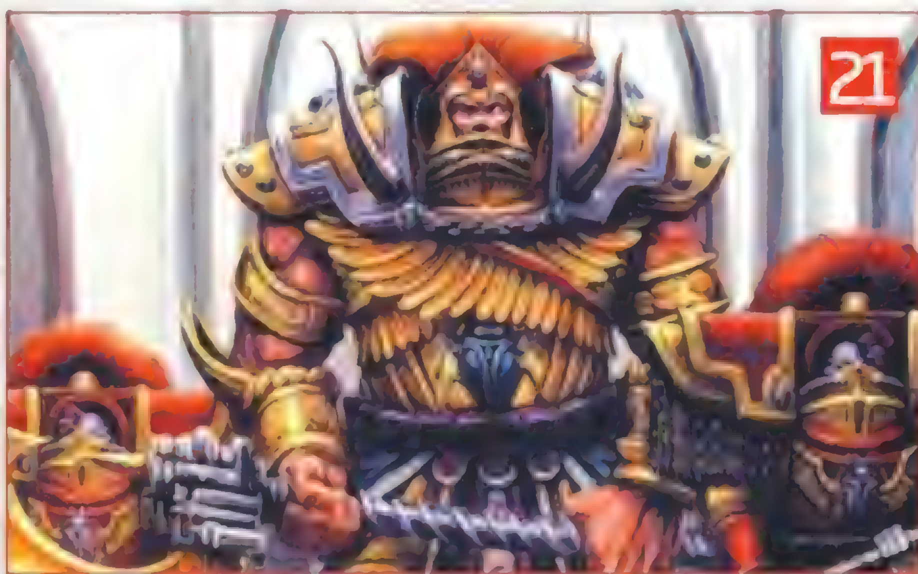
在马格努斯闭关不出的情形下，千子军团的军官们进行了勇敢的反击。凭借强大的灵能，他们开始逐步扭转战局：太空野狼军团的兰德掠袭者坦克和无畏机甲被无形的手抛起，像玩具一样被砸扁。星际陆战队员的身体失去控制，化为扭曲的浆液与血肉。悬浮摩托被闪电风暴扫过，纷纷坠地爆炸。每一个战术意图都被千子军团的灵能者洞悉，射出的武器纷纷被灵能护盾抵消。最后，一台废弃的主战泰坦在灵能的驱动下投入战场，像地狱之神一般用灵能火焰横扫太空野狼的部队。

皇帝曾以为寂静修女克制灵能的特性能够压制千子军团，但他似乎忘记了千子军团的战士不是手无缚鸡之力的灵能者，而是一群精通灵能的星际陆战队员。在无法使用灵能的状况下，千子军团用传统的武器消灭寂静修女，并将反击的矛头直指领军的黎曼·鲁斯和禁军统领康斯坦丁。

由于过度地使用灵能，千子军团的基因缺陷在此时大范围爆发，许多陆战队员的躯体失去控制，变异得不复人形。千子军团的反击因此功亏一篑，剩余的陆战队员在首席智库馆长阿里曼（Ahriman）的指挥下且战且退，来到了马格努斯的金字塔外。亲眼看到自己的星球被摧毁，亲眼见到自己的陆战队员被残杀，马格努斯终于忍无可忍。他将自己随身的灵能典籍交给了阿里曼，并为阿里曼提供了传送法术所需的能力，而后命令阿里曼带所有的幸存者进入金字塔。而他自己则打算拼死拖延黎曼·鲁斯，掩护他的军团撤退。

马格努斯强大的灵能像是冬季的风暴一样无情地扫荡着太空野狼军团。在他的影响下，水流变成能瞬间腐蚀装甲









20. 福尔格瑞姆被缴获的恶魔武器所影响，走上了膜拜极乐之神的道路

21. 千子军团的军团长马格努斯试图挽救何露斯却未能成功。古埃及风格浓郁的千子军团更像是一群擅长战斗的法师与学者，他们的母星林立着白色的金字塔（**见题图**）

22. 由于对千子军团的极度不信任，太空野狼军团毫不犹豫地执行了对其母星发动袭击的任务，酿成了一场巨大的悲剧

23. 除了星际陆战队军团外，机械教会与普通人类也大批加入了何露斯的阵营

的酸液，大地伸出一双双索命的枯手，天空狂怒地喷吐着闪电，整个星球都开始与入侵者为敌。可尽管如此，不擅近战的马格努斯还是被黎曼·鲁斯击倒。就在黎曼·鲁斯要杀死马格努斯的一瞬间，一直关注着马格努斯的混沌神灵开始干预，将马格努斯、千子军团和普若斯佩罗的都城“光之城”传送到了亚空间中的庇护所巫师之星。

普若斯佩罗的血战让两个军团失去了威胁何露斯的能力：曾经兵力过万的千子军团只剩下一千余人，既无力阻止何露斯的叛乱，也无法阻止帝国的追杀，马格努斯只能与混沌结盟并加入何露斯的阵营；更加庞大的太空野狼军团在战斗后也只剩四千余人。

时间一点点推移，何露斯的部署开始逐渐显露出效果。首先，伴随各个军团作战的帝国军部队和舰队都追随叛乱的军团加入了他的阵营。其次，叛乱阵营的军团都被部署到了接近地球的星系，方便汇合作战。而极限陆战队、圣血天使、白色疤痕、黑暗天使4个忠于皇帝的军团都被调动到银河系的偏远角落进行征战，无法及时回援地球。再次，火星机械教会被厚重的馈赠和允诺拉入了叛乱的阵营，为围攻地球提供了跳板。最后，他在伊斯塔万星系设下了陷阱，要一举铲除剩余的几个忠于皇帝的军团。

4.伊斯塔万3号行星的大清洗

在混沌恶魔的污染控制下，帝国委任的伊斯塔万星系总督瓦杜斯·普拉尔男爵（Baron Vardus Praal）公开宣布反叛。皇帝没能觉察到何露斯的阴谋，还命令何露斯前去平乱。包括何露斯之子军团在内的4个军团聚集到伊斯塔万星系，他们的军团长都已经投靠了混沌势力。何露斯打算借助平乱的机会一举清洗掉军团中仍然忠于皇帝的成员，伊斯塔万的叛乱不过是他有意安排的陷阱。

何露斯没有用突击飞船发动对伊斯塔万3号行星首都合唱之城的攻击，而是用轨道空降舱将所有被怀疑为“保皇党”的陆战队员投送到地面，切断了他们的退路。这些陆战队员毫不知情地对合唱之城发起了进攻：死亡守卫在皇帝级泰坦“愤怒之日”（Dies Irae）的支援下正面进攻，何露斯之子空降到了合唱之城城外的陵墓并进行合围，吞世者陷入全城武装平民的包围。

在所有的地面部队中，直接攻击合唱之城皇宫的皇帝之子遭遇了最强烈的抵抗。身穿镜面铠甲或是银色链甲的宫廷卫队不断出现，他们发射的银色针弹足以穿透陆战队员的动力装甲，而音波武器和战歌者的音波攻击更是造成了大量的伤亡。但在军团第一剑客卢修斯（Lucius）的带领下，皇帝之子用顽强果敢的进攻和精准完美的战术配合攻陷了皇宫，杀死了叛乱的领袖。

地面部队不知情的是，何露斯已经切断了地面与舰队的联系，准备进行病毒轰炸，清洗整个星球的生命。对于帝国来说，幸运的是仍然忠于皇帝的皇帝之子军团的塔维兹（Tarvitz）上尉在战舰上觉察到了异样，他夺取了一架雷鹰运输机，不顾一切地逃向地面，试图抢在轰炸开始前挽救同袍们的生命。此外，他还联系了他的结义兄弟——死亡守卫军团的伽罗（Garro）上尉，要伽罗务必设法把叛乱的消息报告给皇帝。





24-25.叛军在伊斯塔万3号行星对忠于皇帝的成员进行了残酷的清洗，但忠于皇帝的陆战队员们进行了顽强的抵抗，尽量拖延了叛军的行动

塔维兹落地后几乎是连哄带骗地让地面部队相信敌人即将发动生化武器攻击，他们必须进入掩体躲避。就在他们向掩体撤退的过程中，病毒轰炸拉开了序幕。无数的“噬命者”病毒空爆炸弹被投向大气层，它们在精心设定的各个高度爆炸，将病毒散播到星球的每个角落。接触到病毒的生命体会被剥离血肉、软化骨骼，最后被分解成一滩污浊的浆液和可燃气体。对伊斯塔万3号行星的攻击如同死神的阴影般笼罩了整个行星，几乎是当场夺走了120亿居民的生命。即使有动力装甲的保护，那些没有及时进入掩体的陆战队员也难逃一死。幸亏有了塔维兹的警告，大部分陆战队员都及时转移进了掩体，只有身处空旷广场的吞世者军团遭受了最惨重的损失。尸体被分解所形成的可燃气体在大气中弥漫，何露斯用旗舰的一次炮击引燃了这些气体，随之而来的火焰风暴席卷全球，将这颗曾被称为“伊斯塔万星系的宝石”的美丽行星变成了一个死寂的墓场。

经受了两轮轰炸之后，忠于皇帝的许多陆战队员依旧幸存。震怒的吞世者军团长安格朗带着他的军团直扑地面，要亲手清理门户。原本打算用轨道轰炸一次性解决问题的何露斯被迫率军支援安格朗。忠于帝国的部队看到了希望，他们知道伽罗上尉已经带着何露斯叛乱的消息逃往地球，便决定尽可能地拖延何露斯，为伽罗，为帝国争取时间。

在伊斯塔万3号行星的废墟上，陆战队军团第一次手足相残。他们曾经彼此以兄弟相称，装备着同样的制式武器，穿着同样涂装的动力装甲，像崇敬父亲一样崇敬军团长。现

在，他们为了不同的信念而战。何露斯的叛军用人数优势、泰坦的强大火力和装甲部队的支援一次又一次地冲击，试图淹没合唱之城的废墟，却一次又一次地被挫败。

当卢修斯的出卖最终让合唱之城沦陷的时候，距离对伊斯塔万3号行星的第一波攻击已经过去了3个月。何露斯原本准备一场干净利落的大清洗，却因为地面的战斗被耽误了3个月的时间，付出了大量伤亡的代价。更重要的是，伽罗上尉乘坐的爱因斯坦号护卫舰逃离了舰队的追击，成功地将叛乱的警告带回了地球。

5.伊斯塔万5号行星，降落点大屠杀

直到伊斯塔万3号行星之战爆发前，何露斯的反叛计划都进行得无比顺利，一个意料之外的因素是钢铁之手军团的军团长费鲁斯·马努斯。皇帝之子军团的军团长福尔格瑞姆与费鲁斯是至交，当叛军在伊斯塔万3号行星清洗内部人员的时候，他带着一小队近卫前去说服费鲁斯。但费鲁斯坚定地拒绝了叛军的拉拢，他认为福尔格瑞姆的行为背叛了二人的友谊，并试图杀死福尔格瑞姆。在激烈的战斗中，皇帝之子军团重创了钢铁之手军团的舰队，福尔格瑞姆将费鲁斯打成重伤，但念及两人的情谊而无法痛下杀手。

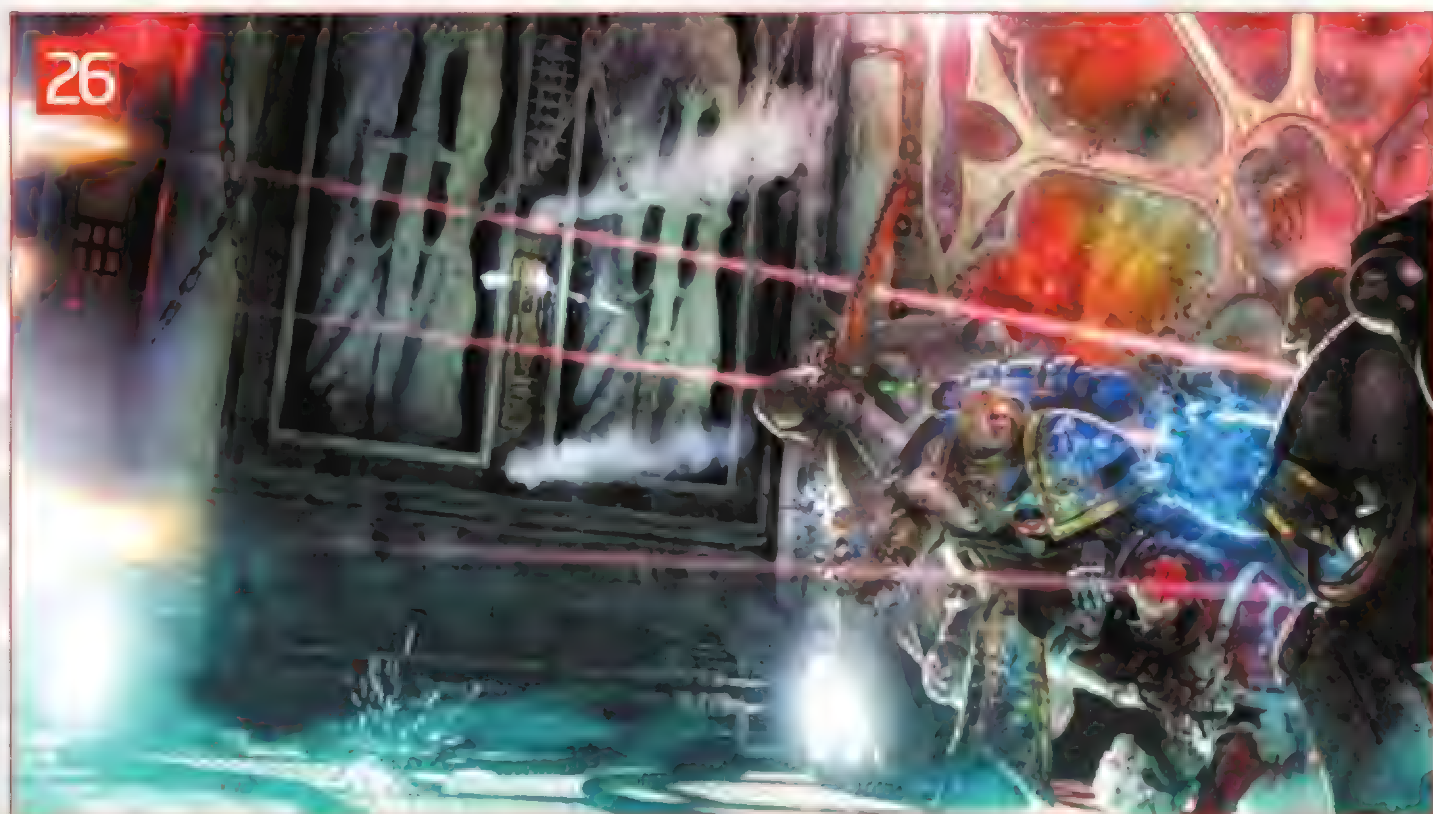
福尔格瑞姆曾向何露斯保证自己会将费鲁斯拉入叛乱的阵营。出于对福尔格瑞姆的信任，何露斯在制定叛乱计划时一直将费鲁斯和钢铁之手军团当作自己阵营中的力量考虑。现在费鲁斯非但没有被说服，反而还提前知晓了何露斯等人叛乱的企图，形势开始对叛军不利。

同时，在银河的另一端，黑暗天使军团被何露斯派去与勾结外星人的人类作战。当何露斯发动叛乱的消息传来后，素来自负的黑暗天使军团长莱昂·庄森眼见无法与皇帝取得联系，遂自主采取了行动。通过分析叛军的部署状况，他判断何露斯的叛军一定会对地球的皇宫发动袭击。机械教会的铸造星球迪亚马特（Diamat）正位于叛军袭击地球的路线附近，而且何露斯多年前曾在迪亚马特星上制造一批超级攻城武器。所以，莱昂决定带一支精锐部队抢先攻占迪亚马特星，挫败何露斯的企图。

在迪亚马特，莱昂巧妙地击败了叛军的舰队，并与当地的帝国军和机械教会护教军会师，开始搜寻攻城武器工厂。然而黑暗天使们刚刚找到工厂，护教军就露出了他们的真面目——这些实际上效忠何露斯的护教军派出了许多部队与黑暗天使共同巡逻，并趁他们不备出手偷袭，以接应何露斯派来的第二支舰队。黑暗天使们拼死奋战，终于暂时击退了何露斯的手下。

第三支舰队出现在迪亚马特星附近，彻底阻止了叛军夺走攻城巨炮的企图。率领这支舰队的是钢铁勇士陆战队军团的军团长伯图拉波。为了向伯图拉波表示感激，莱昂将这批攻城武器赠送给了素来擅长攻城战的伯图拉波，并提出希望在击败何露斯之后，伯图拉波能支持他成为新的帝国主帅。

何露斯不得不重新调整叛军的部署，指派福尔格瑞姆前往伊斯塔万5号行星修筑防御阵地。在伊斯塔万5号行星，福尔格瑞姆利用当地的古代堡垒遗址，构筑了一个包括战壕、









26-27.叛军中仍有忠于皇帝的部队，他们用生命履行了自己的职责
28.伽罗上尉逃脱了伊斯塔万3号行星的罗网，将叛乱的消息带回地球
29.吞世者军团是大清洗中冲在最前方的叛军部队

大型工事、碉堡、防空阵地和轨道防御武器平台在内的巨型防御阵地，还安装了一个虚空护盾发生器，用以保护何露斯的指挥部。

与此同时，获悉叛乱发生的帝国已经派出了一支庞大的军队，钢铁之手、暗鸦守卫、火蜥蜴、钢铁勇士、传道者、阿尔法军团和暗夜主宰7个陆战队军团将共同前往伊斯塔万星系讨伐叛军。由于舰队被皇帝之子军团重创，钢铁之手无法及时将主力调往伊斯塔万星系。急于铲除叛徒的费鲁斯带上了自己的精锐卫队“摩洛克”，搭乘自己的旗舰心急火燎地前去与其他军团会合。

在伊斯塔万5号行星上，叛军的力量包括经过内部清洗的何露斯之子、皇帝之子、死亡守卫、吞世者4个陆战队军团，陆战队员总数接近3万。何露斯将叛军的舰队和陆军隐藏起来，只留下遭受重创的泰坦军团“死亡之神”（Mortis）与陆战队军团共同迎战帝国军队。

钢铁之手、暗鸦守卫、火蜥蜴3个军团率先到达伊斯塔万3行星。在进行了侦察之后，他们发现轨道轰炸无法铲除叛军，只有大规模的地面攻击才能彻底将叛军解决。眼见其他4个军团即将赶到，费鲁斯说服了另外两位军团长伏尔坎和科拉克斯率先发动攻击。在他看来，只要后续的4个军团赶到，帝国军队便可在兵力上彻底压倒叛军。

忠于帝国的3个军团进行了短促的轨道轰炸，以压制住叛军的防空火力。随后，他们通过轨道空降舱和突击运输机将军团的快速部队——近4万名星际陆战队员直接空降在叛军阵地前方。钢铁之手居中，暗鸦守卫在左，火蜥蜴在右，分作3路直取叛军总部。

在战场的中央，费鲁斯一马当先，敢于阻挡他的叛军都被他的液态金属双臂杀戮殆尽。虽然叛军在“愤怒之日”号泰坦的火力支援下发动反攻，但仍无法阻挡费鲁斯的前进。而在战场的右翼，伏尔坎带领的近卫队“火龙”经受住了叛军炮兵的火力覆盖，毫不留情地击溃了叛军的第一道防线。在战场左翼，科拉克斯的军团通过飞行背包迂回到侧面，试图包抄叛军。但是这些从天而降的勇士落入了叛军的埋伏——安格朗和他的吞世者军团早已等候多时。狂暴的吞世者陆战队员凭借高超的格斗能力与近乎疯狂的杀戮欲望发起了反冲锋，硬生生地遏制了暗鸦守卫军团的攻势。

战局似乎在一瞬间倾向了叛军。莫塔利安的死亡守卫军团出现在右翼，而伴随他们作战的是何露斯的干将阿巴顿与小何露斯指挥的何露斯之子军团。这两个军团曾是帝国军队中最顽强的“铁砧”与最擅进攻的“铁锤”，他们轻松地阻挡了帝国军队的进攻。一开始推进得最猛的费鲁斯也放慢了速度，他的钢铁之手军团精锐部队遭遇了皇帝之子军团的阻击，一时难以分出胜负。

然而叛军的优势没能持续多久。随着登陆场的进一步扩大，更多的帝国重型登陆舰穿过大气层，落向伊斯塔万5号行星的表面。包括超重型坦克和炮兵在内的重装部队涌出飞船，源源不断赶去支援钢铁之手的突击矛头。炮兵部队把成吨的弹药投向皇帝之子军团。装甲部队则开始围攻“愤怒之日”号泰坦，迫使它专心对抗蜂拥而来的坦克，无暇压制步兵。叛军的中部战线开始渐渐收缩，钢铁之手的精锐部队继续挺进。







30.黑暗天使以欧洲中世纪的骑士团为原型，许多成员都来自母星的骑士团
31.钢铁之手军团鄙弃肉体的软弱，每个陆战队员的终极目标就是将自己改造成机器
32.黑暗天使军团被叛军钳制，无法及时回援地球

对帝国有利的消息不断传来，在战斗开始的3小时后，第二波的增援部队开始了空降。钢铁勇士军团在登陆场后的高地上构筑了强大的火力阵地，传道者军团在登陆场布置防线，暗夜主宰和阿尔法军团分别控制了两翼。这一波增援部队的到来让帝国的兵力增加了一倍有余，叛军丧失了抵抗的决心，就连安格朗和莫塔利安也不得不且战且退。

眼见援军赶到，科拉克斯建议首批作战的3个军团应当先暂时后撤，到后方休整补给准备下一次攻势，把追剿叛军的任务和荣誉留给第二批的4个军团。伏尔坎接受了他的建议，但杀红了眼的费鲁斯拒不听从。经历了3小时恶战的暗鸦守卫和火蜥蜴军团撤退到了登陆场，打算补充消耗殆尽的弹药并救治伤员。此时，一颗信号弹从何露斯的指挥部缓缓升起，第二批的4个军团整齐地将轻重武器对准了近在咫尺的暗鸦守卫与火蜥蜴，一同开火。暗鸦守卫与火蜥蜴军团的大部分伤亡人员至死都未能明白友军为何会向他们射击，登陆场一时变成了屠场。

在这一边倒的大屠杀中，伏尔坎和科拉克斯居然产生了分歧。性格坚毅稳重的伏尔坎决定拼死杀到自己的飞船附近，固守并尽可能地救走幸存的军团战士；向来擅长游击战的科拉克斯则认为他们应该先不计手段地尽快脱离登陆点，以免被敌人围歼。就在科拉克斯带领暗鸦守卫撤退之后，叛军的重炮攻击直接命中了伏尔坎所在的位置，再没有人看到这位军团长出现。

在暗鸦守卫和火蜥蜴后撤后，费鲁斯的精锐部队仍在继续追击保护着福尔格瑞姆的凤凰卫队，成为了一支深入敌方

战线的孤军。此时佯装撤退的叛军杀了个回马枪，疯狂地屠戮围剿钢铁之手的精锐部队。费鲁斯拔出了当年亲手为福尔格瑞姆铸造的长剑，与曾经最为亲密的兄弟展开了惊天动地的决斗。最后，费鲁斯被击倒在地。尽管福尔格瑞姆不忍心下手，但他心中寄居的恶魔控制了他的神智，当场斩下了费鲁斯的首级。

追击暗鸦守卫的传道者军团投入了他们的精锐——神眷之子部队。眼见属下难以逃脱，科拉克斯孤身一人冲向了传道者军团，成片地残杀传道者的陆战队员，希望吸引敌人的注意，为属下制造逃脱的机会。虽然“神眷之子”的所有成员都被恶魔附体，寻常的陆战队员对他们而言不堪一击，但在科拉克斯的面前，他们如孩童般毫无还手之力。

科拉克斯的疯狂杀戮激怒了传道者的军团长罗迦，这位最不好战的军团长知道自己不是科拉克斯的对手，却还是决定冒死去营救部下。就在罗迦几乎要被科拉克斯杀死的一瞬间，暗夜主宰军团长康拉德·科兹突然出现，用单手挡下了科拉克斯的攻击。科拉克斯不敢与科兹交战，他放弃了杀死罗迦的意愿，转身逃窜。

对科拉克斯的愤怒激发了罗迦潜藏的强大灵能。在罗迦的周围，神眷之子们都受到了他精神力量的影响。体内潜伏的恶魔完全苏醒，将他们变形成恶魔的形态。恶魔给了神眷之子扭断脊柱的力量、穿透装甲的利爪、疾奔如飞的速度。宛如奔向猎物的猎犬，他们冲向暗鸦守卫，让原本应当不知恐惧为何物的陆战队员惊慌逃窜。战场上顿时响彻恶魔的咆哮与陆战队员的惨叫。

随着何露斯带着自己的亲卫队投入战场，伊斯塔万5号行星最终成为了对帝国军队的猎场。极少数的暗鸦守卫和火蜥蜴夺取了突击飞船并强行起飞。虽然钢铁勇士军团布置的防空火力击落了大部分飞船，太空中的帝国舰队也遭到了围剿，但仍有接近10%的帝国军队成功逃离了伊斯塔万5号行星。

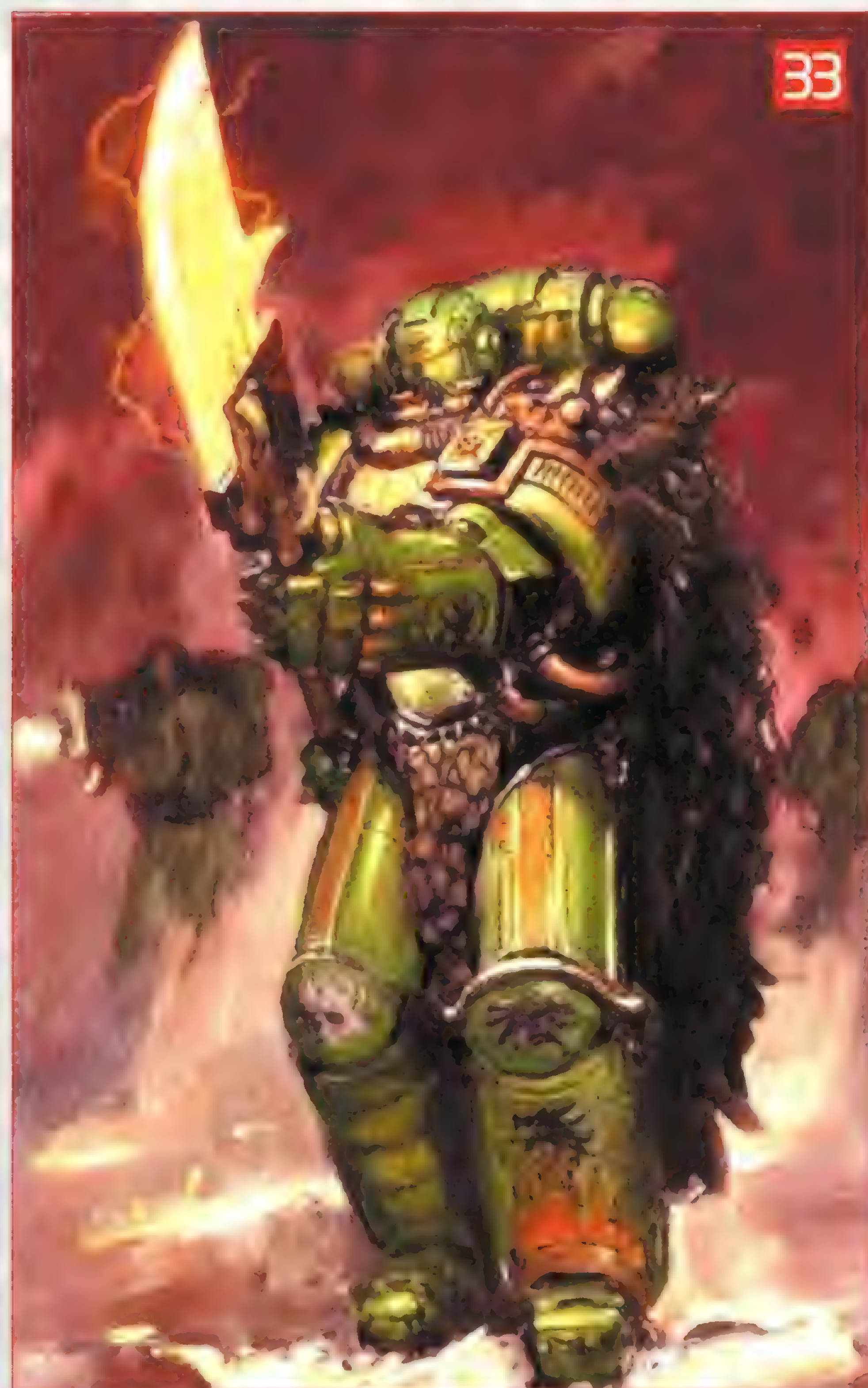
6.燃烧的银河

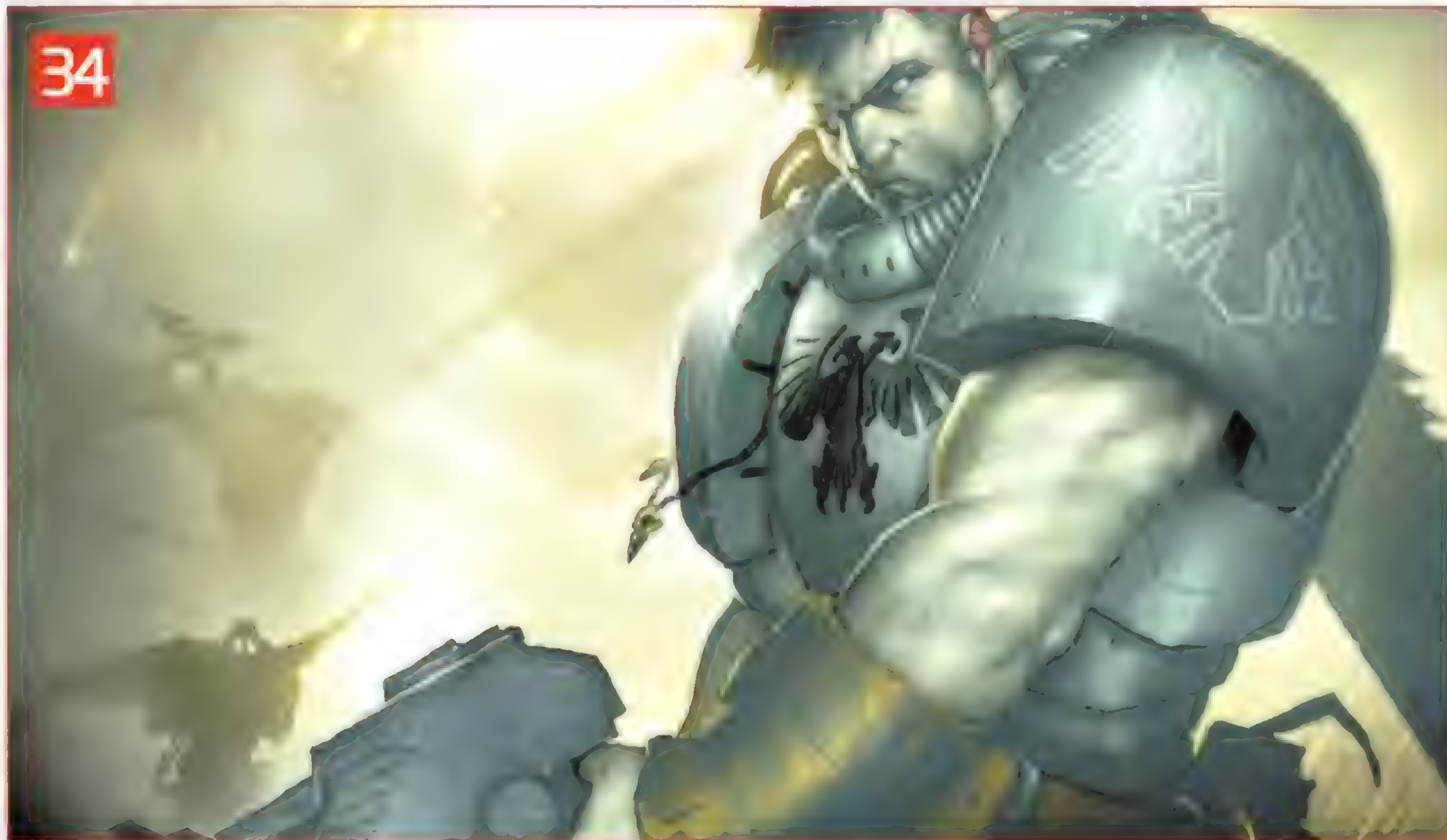
在伊斯塔万5号行星，叛乱的军团举行了盛大的誓师仪式。如同何露斯所预料的，马格努斯和元气大伤的千子军团也在此时投靠了叛军。叛军和帝国军都各自调兵遣将，开始下一步的举动。

罗迦获得了新的神谕：他在未来会与基里曼的极限陆战队军团交战，如果他杀死基里曼，他将一洗以前蒙受的耻辱；如果他不杀死基里曼，他将会得到拯救全人类的机会。罗迦做出了自己的选择。他的军团和舰队开往了卡尔斯（Calth）星系，佯装要与极限陆战队军团会师并合力讨伐一个巨大的兽人战争部落。由于跨星系的通讯几乎完全被叛军控制，基里曼对伊斯塔万星系的叛乱毫不知情，他依旧遵照何露斯的命令行事，还以为何露斯安排他与罗迦合作是出于修补二人关系的好意。

罗迦庞大的军团和舰队到达了卡尔斯星，他没有立即行动，而是把对极限陆战队的攻击被伪装成了一场事故：一艘隶属极限陆战队的小型战舰被传道者军团捕获并控制，然后不动声色地按照原航线接近了卡尔斯星的轨道锚地。当传道

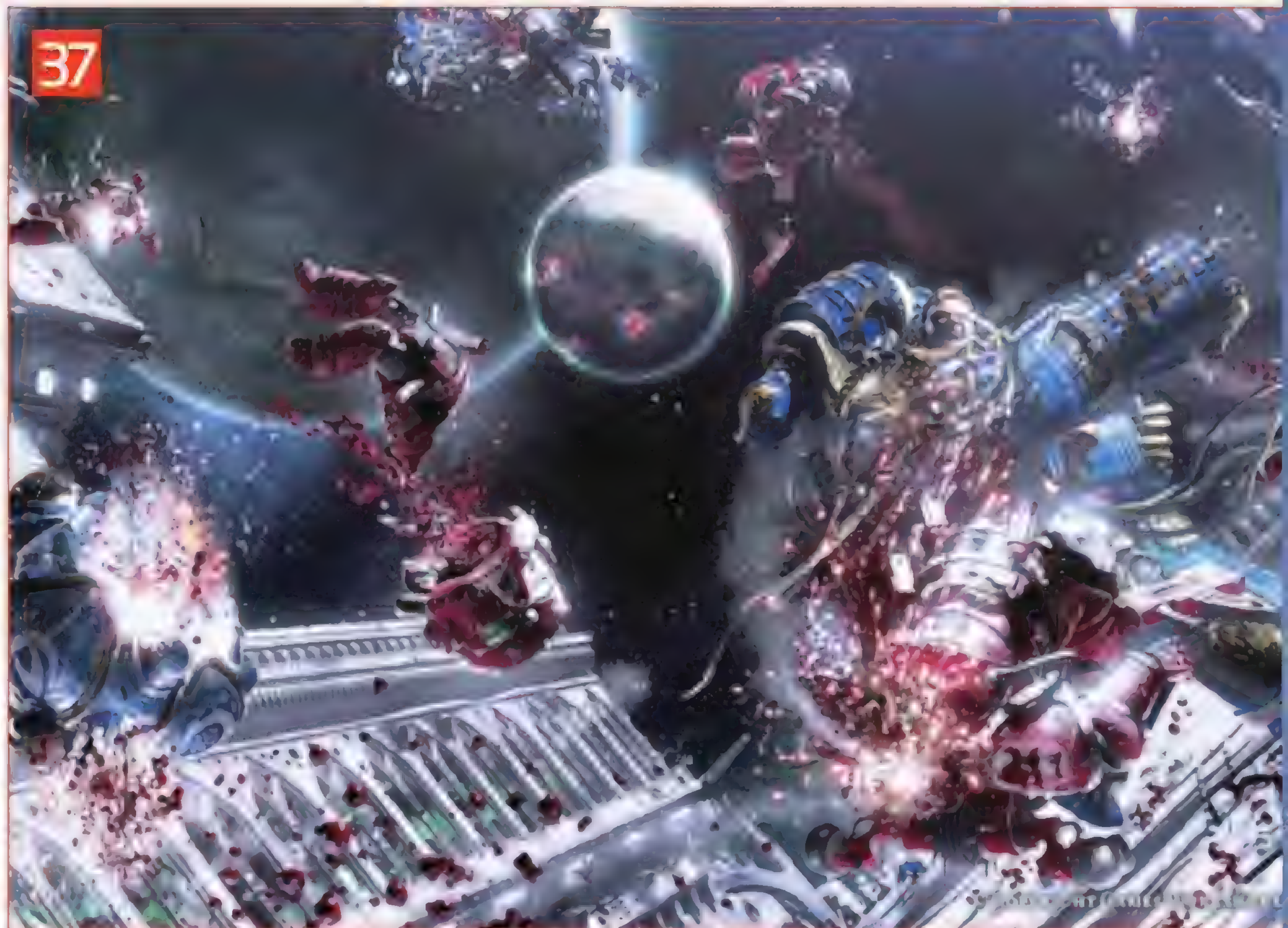
33.火蜥蜴军团擅长锻造，由于基因种子的缺陷，所有的火蜥蜴陆战队员都会变成黑叔叔
34.暗鸦守卫的作战风格类似于暗夜主宰，他们同样擅长潜伏与隐秘行动
35.伊斯塔万5号行星成为了昔日手足兄弟们相互拼杀的战场


33


34


35





36.叛军与帝国的较量在银河系的各个角落展开
37.传道者军团与极限陆战队在卡尔斯星系展开了决死的激战

者军团的病毒代码即将完成对卡尔斯星轨道防御平台的控制时，那艘被捕获的战舰在大气层外调转轨道，像一颗子弹一样垂直地撞向悬浮在卡尔斯星轨道锚地上的巨型太空港。

撞击和爆炸直接毁灭了邻近的数艘巡洋舰与太空码头，但更糟糕的是接下来的连锁反应。连环的爆炸和四处飞散的残骸在停泊的舰队中宛如花朵般无声地绽开、扩散，吞没了越来越多的战舰。其中包括了隶属极限陆战队的多艘战列舰和大型巡洋舰。雪上加霜的是爆炸产生的电磁脉冲效应，极限陆战队内部的通讯几乎完全被切断。协助他们的机械教会也无力援助——很多机械教会的高级教士的意识都与网络直接连接，病毒代码的袭击几乎在瞬间将他们全部瘫痪致死。

传道者军团的战舰开始按照计划猛烈轰击极限陆战队的战舰，传道者陆战队员则在双方的会餐宴会上突然对极限陆战队发难，伴随传道者军团的帝国军突袭了协助极限陆战队的帝国军。尚不知情的基里曼将大爆炸当做了一场事故，他尽力向罗迦解释，要求罗迦停火，而罗迦佯装通讯被干扰，切断了二人的联系。

当基里曼终于意识到整场袭击是一个阴谋的时候，极限陆战队已经蒙受了极其惨重的损失——太空港被毁灭，舰队被击溃，自身的兵员和协助他们作战的帝国军大批地被卑鄙地偷袭并杀害。素以“冷静到无人性”闻名的基里曼组织起了反击，并在机械教会的支援下夺回了轨道防御平台的控制权，终于逼退了传道者军团的舰队。

但传道者军团的目的达到了——极限陆战队军团已经被暂时瘫痪，短时期内无力及时回援地球。传道者军团还利用控制轨道防御平台的机会，用大量武器的轰击引起了卡尔斯星系恒星的崩溃，致命的辐射笼罩了卡尔斯星。将这个曾是银河系东部重镇的星球变成了一个死亡陷阱。

叛军更大胆的行动来自于阿尔法军团。在伊斯塔万5号行星大屠杀的混乱中，阿尔法军团的灵能者从被杀的暗鸦守卫陆战队员身上盗取了装备和部分记忆，用以伪装自己的特工。这群特工顶替了被害者的身份，混入了撤退的暗鸦守卫中。科拉克斯对这些共同经历了大屠杀的老兵十分信任，带着他们返回了地球。

遵照皇帝的指示，科拉克斯打算用新的技术快速培育基因种子——陆战队员改造所必需的材料。他转而回到军团的母星，挑选了一个偏僻的设施用来大量培育基因种子，并将设施的守备任务交给了伊斯塔万5号行星的老兵们。

就这样，阿尔法军团的特工顺利地接近了用来培育基因种子的样本。他们不但盗取了部分样本，还用黑暗机械教提供的病毒对留下的样本进行了污染，造成了一批新兵的严重变异。而后，阿尔法军团的军团长欧米贡亲自来到了暗鸦守卫的母星，指挥了一场叛乱以吸引暗鸦守卫的注意力，同时又派出了一队精锐的特工直奔研究设施，里应外合劫走基因样本。

特工的行动一开始十分顺利，但是一个意料之外的因素干扰了他们的行动——变异的新兵们的形态可怖，战斗力也同样可怖——殿后的几名特工被大量的变异新兵围攻，他们在死前尽可能地杀伤了许多新兵，为同伴争取时间。

最后，识破了特工们伪装的暗鸦守卫指挥官斩断了特工们逃生的退路。他想生擒特工们进行拷问，没想到3个特工全部自尽，在特工们的尸体上也没找到被盗的基因样本。而在研究设施的废墟中，欧米贡偷偷取走了特工们留下的样本。

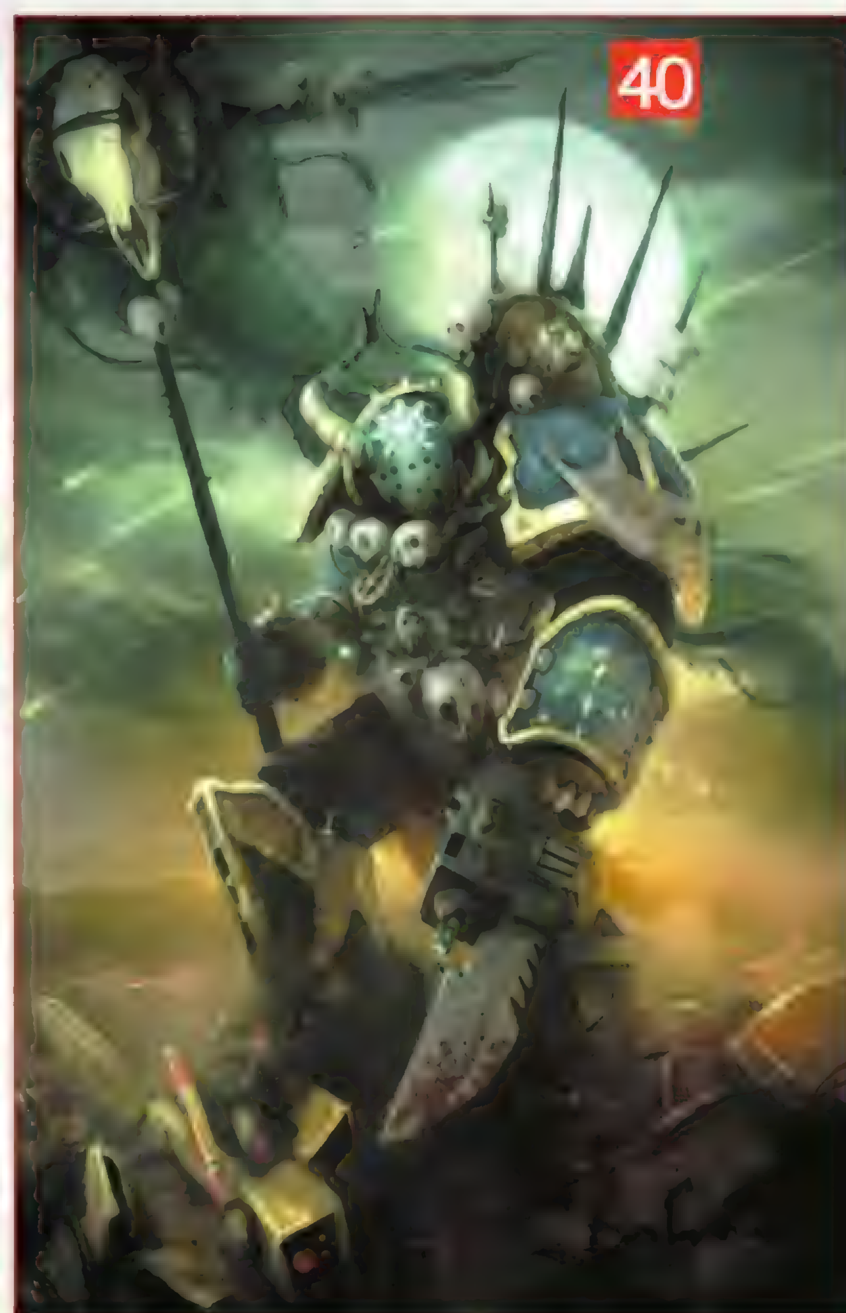
当然，帝国一方也采取了主动的反击。在禁军统领康斯坦丁的授意下，6个刺客神殿都派出自己的精锐刺客，组织了一支刺客行刑队意图直接刺杀何露斯，让叛军群龙无首。刺客们成功地将何露斯的军团引诱到了达格奈特星，刺杀了统率军团的军官。然而那个人并不是何露斯，只是何露斯手下的一名亲信军官。

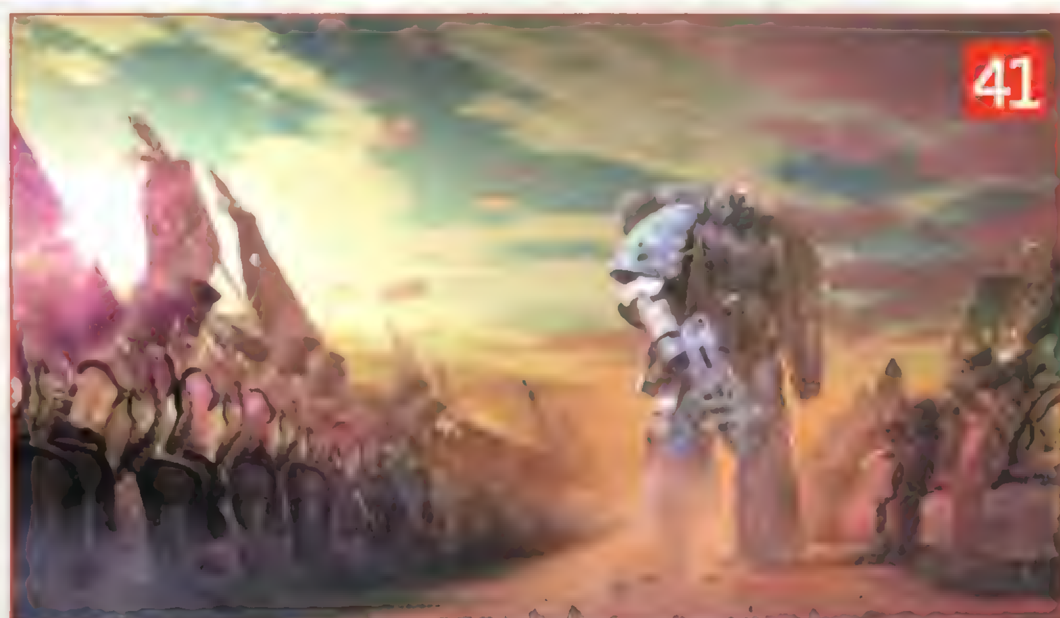
这段时期最惨烈的战争发生在火星。机械教会的大当家科博·哈尔（Kelbor-hal）与何露斯暗地结成了联盟，准备帮何露斯夺取火星。他使用病毒代码污染了整个火星，导致大批机械教士死于病毒引起的事故或是暴乱。除了哈尔的同党外，只有3位忠于皇帝的高级教士的铸造厂得以幸存，它们分别是教会二当家凯恩（Kane）的蒙都斯铸造厂、熔岩城主泽斯（Zeth）的铸造厂、马克西马（Maximal）的大型反应堆。

很快，勾结何露斯的机械教成员开始了对熔岩城的围攻。这群自称为黑暗机械教的叛徒带来了各种变异的护教军









38.吞世者军团的军团长安格朗因其无可匹敌的狂暴而被称为“血红的天使”
39.传道者和吞世者两个军团共同袭击了极限陆战队军团
40.趁着伊斯塔万5号行星大屠杀的混乱，许多阿尔法军团的特工潜入了忠于帝国的军团
41.阿尔法军团最大的武器是潜伏的特工网络，在敌军在友军中都有他们安插的特工

士兵和战争机器，拥有绝对的数量优势。但是熔岩城获得了塔拉尼斯机械骑士团的支援，暂时守住了熔岩城。凯恩和马克西马的铸造厂也打退了黑暗机械教的前几次进攻。

依据地球与火星的盟约，帝国应当援助仍然忠诚的机械教士。可是陷入内乱的帝国迟迟不肯做出回应，直到凯恩等人已经陷入绝望之时，地球的援军才姗姗来迟。帝国之拳军团的4个陆战队连队在军团长的副官西格斯蒙德的带领下实施了战斗空降，而后，来自木星的4个掷弹兵团和13个连队的普通步兵也投入了支援机械教会的作战。

出乎凯恩等人的预料，这批“援军”的实际目的不是平定火星的叛乱，而是尽可能地转移囤积在火星的军械和弹药储备。木星的部队进入机械教士卢卡斯（Lukas）的铸造厂时，实际已加入黑暗机械教的卢卡斯在背后对他们发动了突袭，造成了惨重的伤亡。帝国之拳的陆战队在凯恩的铸造厂中安全地搬运了足够4万名陆战队员使用的动力装甲和武器。当黑暗机械教的部队再度进攻的时候，帝国之拳的部队带着掳走的货物和凯恩撤离了火星，留下泽斯和马克西马。

尽管感到自己被帝国所背叛，但泽斯和马克西马仍不愿意向黑暗机械教投降。马克西马引爆了自己的所有反应堆，以免其落入敌人之手。泽斯联合泰坦军团“暴风”（Legio Tempestus）与塔拉尼斯机械骑士团死守熔岩城。暴风军团的泰坦发动了勇猛的反攻，一度以少胜多，重创效忠黑暗机械教的死亡之神军团，摧毁了多个战神级主战泰坦。但是当死亡之神军团的皇帝级泰坦“烈焰天鹰”号（Aquila Ignis）投入战斗后，暴风军团几乎是被瞬间击溃，每一次地狱风暴炮的齐射，每一次等离子歼灭炮的咆哮，每一次启示录导弹的覆盖，都会带走一台暴风军团的泰坦。塔拉尼斯机械骑士团的骑士机甲对黑暗机械教的护教军部队展开了自杀式冲锋，最后几乎全部战死。黑暗机械教的部队涌进了熔岩城，却不知遭遇刺杀的泽斯已经打开了隔绝熔岩的屏障，整个熔岩城都被熔岩淹没。

在付出了沉重的代价之后，黑暗机械教夺取了火星。这不但为何露斯提供了整个人类帝国最重要的兵工星球，也为何露斯接下来对地球的围攻提供了跳板。

7.围攻地球

随着火星的沦陷和叛军的逐步逼近，帝国开始疯狂地集结可以用来防守的力量。在忠于人类帝国的所有星际陆战队军团中，千子军团由于蒙受的冤屈而被迫投靠叛军；钢铁之手军团、暗鸦守卫军团和火蜥蜴军团在伊斯塔万5号行星的降落点大屠杀中遭受了骇人的惨重伤亡；黑暗天使军团被叛军的力量牵制，太空野狼军团在普若斯佩罗之战中伤了元气，极限陆战队军团距离地球过于遥远（另一个说法是极限陆战队有坐收渔利的意愿）；最后能投入到地球保卫战中的只有帝国之拳军团、圣血天使军团和白色疤痕军团。

除此之外，可供皇帝调动的还包括在太阳系驻守着的帝国军部队、火星机械教会仍忠于帝国的3个泰坦军团，以及他自己的禁军。

叛军的舰队以火星作为前线基地发起袭击。由于兵力对比过于悬殊，忠于帝国的舰队很快被驱散，月球要塞被攻陷，地球的轨道防御平台被一扫而空。在控制了地球的天空后，叛军舰队开始了有史以来规模最庞大的轨道轰炸，并投下了一波又一波的降落舱和运输舰。虽然帝国的战斗机、导弹发射井和激光阵列摧毁了不计其数的空降部队，但还是有更多的叛军踏上了地球的神圣土地。这批叛军的目标十分明确，他们要摧毁残余的对空防御武器，并在皇宫附近夺取永恒之墙和雄狮之门两个太空港，以迎接叛军的泰坦军团与超重型装备，发动对皇宫的总攻。

虽然两个太空港的守卫都十分森严，但前来攻打他们的是以悍不畏死的狂暴战士著称的吞世者军团和以缓慢却不可阻挡的推进而闻名的死亡守卫军团。更糟糕的是，守卫太空港的部分帝国军部队已经被混沌所污染。当叛军开始冲击太空港的时候，这些帝国军部队把枪口对准了自己的战友，瘫痪了外围的防御设施，让叛军毫无阻碍地冲进了太空港。

原本的太空港守卫战变成了一场惨烈的巷战，叛军和帝国军为了争夺每一间房屋而进行着殊死的拼杀。在近战中，叛军的星际陆战队取得了优势，他们具有超人的体魄、动力装甲的保护以及更加先进的武器。很快，剩余的帝国军人被分割包围。这些忠于皇帝的军人知道自己已无生还的可能，但他们没有选择投降或是自杀性地冲锋，而是决定尽可能地死守轨道防御武器阵列，争取一分一秒的时间。他们的坚守的确扰乱了叛军的计划，虽然最后这些帝国军都被残杀殆尽，但他们拖延叛军重型装备的空降达数小时之久。后人评论说，若不是这些勇士的顽强抵抗，皇宫可能早已被攻陷。

夺取了太空港的降落场后，何露斯立刻空投了暴风领主和火焰之颅两个泰坦军团。他深知在空降成功后必须抢先进攻，否则空降的部队很可能会被帝国军队包围在太空港。所以，何露斯亲自指挥两个泰坦军团，引导他们将两个降落场连接起来。很快，叛军的泰坦横扫了从永恒之墙到雄狮之门之间的地带，击溃了在附近驻守的帝国军队。

至于散落在地球各地的叛军部队，何露斯没有试图去指挥协调，因为即使是他这样的天才统帅也无法同时掌控这么多部队的动向。他确信大部分的帝国军机动部队已经被轨道轰炸压制，便任由那些散落的叛军肆意进攻，制造混乱。与此同时，大量的混沌恶魔从皇宫中的黄金王座中涌出，使得皇帝必须指挥禁军和寂静修女会迎战这些恶魔，无暇顾及地面的战况。

在泰坦军团的支援下，无数叛变的帝国军部队、混沌教徒、恶魔与变异人包围了横跨欧亚大陆的皇宫，发起了对皇宫的全面进攻。

持续不断的进攻牵制了守军的大部分兵力，让他们无暇他顾。虽然这些进攻都没有取得显著的进展，但是何露斯并不在意。在他眼里，只有叛变的星际陆战队和泰坦军团才是他手中的主力，而其他的叛军部队都是可以用来牵制和消耗守军兵力的炮灰。令何露斯恼火的是厌倦了攻城战的皇帝之子陆战队军团脱离了战场，转而去肆意屠杀居住在地球的平民——这牵扯了他将近1/4的陆战队军团兵力。他只好寄希望于皇帝之子军团造成的大屠杀会击溃守军的意志，并引开一部分守军的兵力。

忠于帝国的泰坦军团发动的反攻鼓舞了帝国军的士气，他们直插叛军的侧翼，消灭了大量的叛军部队。白色疤痕陆战队军团的快速突击部队也一同出击，军团长贾阔台大可汗指挥他们用一击脱离的方式不断袭扰叛军。为了阻止帝国军的反攻，何露斯被迫将死亡守卫陆战队军团和暴风领主泰坦军团调离前线，守卫自己的侧翼。

当然，此时叛军仍有足够的兵力发动对皇宫的进攻。在一个战区中，吞世者陆战队军团以大量的恶魔机器作为支援，跟随他们的军团长安格朗发动了正面突击。该战区的所有守军部队都聚集起来试图阻止安格朗的突击，但在狂暴战士们持续不断的疯狂冲锋下，牢不可破的防线仍然被硬生生地撕开了一个缺口。

另一个战区中指挥叛军的则是钢铁勇士陆战队军团的军团长伯图拉波——所有陆战队军团中首屈一指的攻城战专家。伯图拉波没有直接进攻，而是通过挖掘机开挖隧道，从地下攻打皇宫外墙。待外墙内部已是一片混乱之时，他命令死亡之颅泰坦军团担任突击的矛头，带领叛军发动对皇宫外墙的进攻。虽然守军强大的防御阵地使得死亡之颅军团在短短几分钟内就损失了5台泰坦，但叛军仍然死战不退。在泰坦足以夷平城市的强大火力之下，皇宫的外墙开始逐渐崩溃。

通过打开的两个缺口，叛变的帝国军和变异人一拥而上，冲入皇宫外墙的内部。这是一座宽度达到数英里的巨墙，由无数房间组成的迷宫成为了叛军和守军拼死交战的绞肉机。而在墙外，叛军构筑了绵延数千里的营寨，等待更多的部队空降到太空港。

此时，夺回太空港成为了守军的关键目标，如果不能阻止叛军源源不断地通过太空港到达地球，守军势必会被叛军用人数淹没。在地球第一装甲师的协助下，贾阔台大可汗带领白色疤痕陆战队军团发起了勇猛的反攻。他们迅速扫荡了驻守雄狮之门太空港的叛军，并放弃了自己最擅长的闪击战术，开始构筑壁垒死守太空港。何露斯调遣了作为生力军的死亡守卫陆战队军团前来夺回雄狮之门，在激战中，雄狮之门两度易手，几乎被摧毁殆尽。僵持的战斗使得叛军无法在雄狮之门继续空降，但不幸的是守军对永恒之墙太空港的反攻没能成功。

眼见外墙内的拉锯战持续得过久，伯图拉波果断地决定





42.战神级泰坦是最大的主战泰坦之一，坦克上装备的大口径火炮被它当作加特林机枪使用
43.圣血天使军团被何露斯调到远离地球的星系，经过一番惨烈的拼杀终于及时赶回地球
44.机械教会的大批成员加入了何露斯的反叛阵营，被称为黑暗机械教







45.浑身插满武器和城堡的皇帝级泰坦的模型，在地球围攻战中，正是泰坦军团轰开了皇宫的外墙
46.无数的重型装备投入到了皇宫的攻防战中
47.禁军装备的无畏机甲"射手座"在保卫皇宫的战斗中大显神威

转变战术。他命令死亡之颅军团的泰坦硬生生地在外墙内部轰开了一条通道，使叛军可以不必纠缠在外墙的争夺战中，而是直扑皇宫深处。虽然守卫外墙的皇帝禁军利用地形摧毁了许多攻城武器，并发动了一次看似势不可挡的反攻，但在叛军的绝对人数优势之前，禁军的攻势就像是阳光下的雪块一样，被迅速地消融一空。

在叛军海啸般的攻势前，守军被迫撤退。吞世者陆战队军团对殿后的圣血天使陆战队军团紧追不舍，试图跟随他们冲入通往皇宫中心的永恒之门（另一个说法是最终之门）。为了掩护自己的军团撤退，圣血天使的军团长桑吉纽斯转身独自把守永恒之门。在永恒之门前，曾经欠下圣血天使军团血债的高阶恶魔卡班哈与桑吉纽斯展开决战，双方从地面打到空中。最后，桑吉纽斯折断了恶魔的脊梁，将他抛向叛军。被震慑的叛军不敢上前，圣血天使们得以安全地撤入永恒之门。

此时，死亡之颅军团打开的通道仍不足以容纳足够多的攻城武器通过，何露斯转而投入了马格努斯的千子军团。蒙受冤屈并惨遭清洗的千子军团兵力只有之前的十分之一，但他们都是精通巫术的灵能者。复仇心切的千子军团在永恒之门外召唤了所有已知种类的恶魔，施展了他们所掌握的一切法术，猛攻永恒之门。帝国之拳和圣血天使两个军团的所有灵能者都竭尽其能，与千子军团对抗。

帝国之拳军团的军团长多恩指挥空中要塞突然降临，用持续投射的火力和空降的支援部队暂时稳定住了战线，为守军们带来了一线希望。然而这希望没能持续多久，被死亡之颅泰坦军团围攻的空中要塞很快坠落。要塞的等离子反应堆在坠落时发生了爆炸，直径43公里范围内的一切——不论是守军还是叛军——都被扫荡一空。

虽然看上去形势对守军十分不利，但是何露斯的内心更加焦虑。他获悉太空野狼陆战队军团已经在军团长黎曼·鲁斯的指挥下摆脱了陆战队阿尔法军团的纠缠，正在驰援地球；在卡尔斯之战中蒙受惨重伤亡的极限陆战队军团逼退了传道者军团的舰队，正开往地球；暗黑天使陆战队军团和暗夜主宰军团两败俱伤，但仍不计伤亡地试图回援地球。何露斯一开始就把胜利的砝码压在了忠于皇帝的军团不能及时回援这一点上，若是上述3个军团回到地球，叛军将无力继续进攻皇宫。

情急之下，何露斯开始了整场战争中最大胆的一次赌博。他关闭了旗舰复仇之魂号的护盾，而护盾原本是可以阻止敌方发动传送攻击的，这样一来，何露斯事实上是等于在邀请皇帝来主动进攻。正如何露斯所预料的，皇帝没有放过这次终结战争的机会，他带领多恩、桑尼纽斯两位军团长以及禁军和两个军团的终结者精英部队，对复仇之魂号发动了传送攻击。

传送攻击发生了错误，传送的部队被分散到复仇之魂号的各个区域，被迫各自为战。在恶魔、变异生物和陆战队叛军的围攻下，最先冲杀到何露斯面前的是桑吉纽斯。何露斯劝说这位昔日的密友加入自己的阵营，却被桑吉纽斯严词拒绝。在一对一的决战中，以勇猛著称的桑吉纽斯惊讶地发现自己完全不是何露斯的对手，很快就被何露斯击倒。

当皇帝终于与何露斯会面时，首先映入他眼中的是躺在何露斯脚下的桑吉纽斯残缺不全的尸体。在悲痛中，皇帝开始了与何露斯的一对一的决战。双方使用的武器不但有皇帝的能量剑和何露斯的闪电爪，还有无与伦比的强大灵能。虽

然皇帝是人类有史以来最强大的灵能者，但一方面混沌四神在为何露斯提供能量，另一方面皇帝无论如何都不愿真正杀死自己最爱的儿子，双方的灵能对抗也一时难以分出高下。

混沌四神供应的能量让何露斯占据了上风，他重创了皇帝的气管，斩断了皇帝手臂上的筋腱，折断了皇帝的几乎全部肋骨，挖出了皇帝的左眼，扯光了皇帝的头发。最后，何露斯折断了皇帝的脊柱，扯掉了皇帝的一只手臂，他站在皇帝遍体鳞伤的身体上，发出了胜利的咆哮。

一名禁军士兵（另一个版本的说法是一名帝国军士兵）闯入了这场决斗，他毫不犹豫地立刻冲向何露斯，并随即被何露斯用灵能凝视轰至支离破碎。抓住这短暂的间隙，皇帝汇聚出一支纯净的灵能箭射穿了何露斯的心脏。在这一瞬间，何露斯似乎恢复了人性，他恳求皇帝继续攻击以杀死自己，以免自己被混沌力量再度控制。皇帝用残存的所有能量再度攻击，终于摧毁了他最宠爱的儿子。

决战结束后，多恩和他的终结者护卫才赶到皇帝身边，并应皇帝的要求将皇帝带回了黄金王座。何露斯最信任的副官阿巴顿也杀回复仇之魂号，夺回了何露斯的尸身与武器。何露斯的战死导致叛军陷入了群龙无首的混乱状况中，首先是伴随叛军作战的恶魔突然间消失，而后叛乱的陆战队军团和泰坦军团也纷纷开始撤离地球，只留下其他的杂鱼部队去面对守军的反攻。

桑吉纽斯的死也对圣血天使军团造成了巨大的影响，许多圣血天使的战士目睹了桑吉纽斯决战何露斯的幻境，并陷入了疯狂的“黑色愤怒”状态。他们把自己幻想成了桑吉纽斯，带着无比的愤怒和疯狂，用武器乃至双手去撕裂叛军的躯体。其余的守军抓住这样的机会，对叛军发动了决定性的攻击，将他们逐出了地球。

尾声

虽然何露斯被杀死，叛军的主力也被逐出地球，但人类帝国已经遭受了不可弥补的损失。皇帝再也无力掌控人类帝国，他将帝国的命运托付给了幸存的几位军团长，自己则为帝国做出了最后的牺牲——他已经无法轻松地用自己的灵能维持星炬的运作（请将此物理解成星际航行所必需的导航信标或是灯塔），便将自己固定在黄金王座上，用自己的躯体与能量来维持星炬。在这之后的一万年间，每天都有上千名灵能者被献祭给黄金王座，用来给维持皇帝的灵能，保证星炬不会熄灭。叛军与人类帝国的战争，也在这一万年间不断地延续。

收笔时的感觉是，头大，头大啊头大。当初为这个专题准备了近50页的资料，啃完了16本原版小说，动起笔来才发现要把这么多东西塞进一个篇幅只有2万字的专题里确实是一件让大脑短路的事情。由于篇幅和个人战力的限制，我只能在此尽量填塞何露斯大叛乱的背景故事。如果有读者还有兴趣了解更多内容的话，可以到http://www.blacklibrary.com/订购“何露斯大叛乱”系列的原版小说，或是在The Ring of Wonder论坛呼唤兔子半妖之流的深潜生物。最后，感谢编辑老爷们给我这么多的版面来疯狂敲打键盘，感谢Dan Abnett、Aaron Dembski-Bowden、Graham McNeill、Ben Counter、James Swallow等作者奉献的“何露斯大叛乱”系列作品，感谢锤粉和读者们的谅解与支持。

48.在皇宫保卫战中，禁军和寂静修女被入侵的恶魔牵制了兵力，无法支援外围的战斗
49.以蒙古铁骑为原型的白色疤痕军团擅长闪电般的快速突袭，他们在地球保卫战中发挥了巨大的作用
50.桑吉努斯在永恒之门独自迎战血神的高阶恶魔，掩护守军撤退





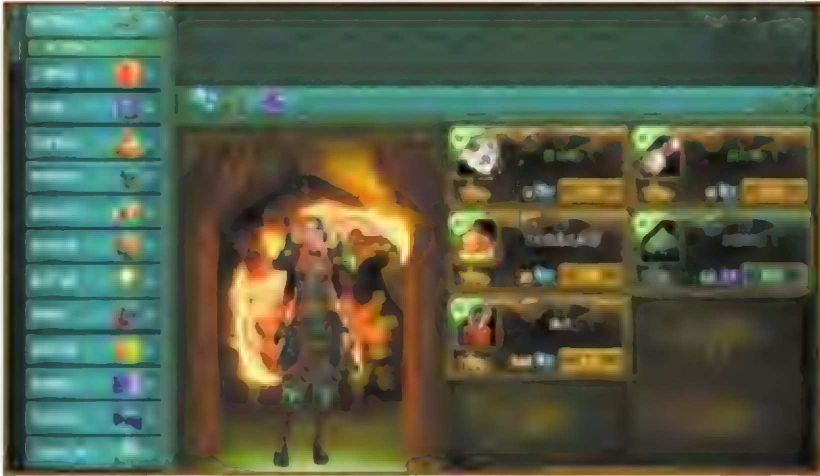


《巫师之怒》是一款非常成熟的MMORPG，任务、技能、副本乃至世界观都有极高的完成度。如果你喜欢传统MMORPG，喜欢探索，喜欢融入到一个庞大的魔法世界，那么，一定不要错过这款游戏。

网游评测：巫师之怒

游戏名称：	巫师之怒	官方网站：	http://ws.ztgame.com/
游戏类型：	MMRPG	当前状况：	公测
开发公司：	Nival	运营公司：	巨人网络
总体印象			
优点： ● 操作流畅 ● 细节出色		缺点： ● 节奏偏慢	
推荐度（满分10）：★★★★★★★★8（推荐）			


《巫师之怒》典藏版附送的炎龙之翼


道具商城对游戏的平衡性影响非常小


地图指示很明确


游戏不仅有读条技能，还有引导技能


坐骑的手感非常棒

《魔兽世界》为大型MMORPG定下了一个范本，这种游戏应该有着庞大的世界、完整的背景、交错的势力、复杂的技能、丰富的任务。此后无数网游在向这方面努力，大多无疾而终。在市场环境浮躁的国内，更缺乏这种作品诞生的条件，因此只能寄希望于国外作品。无奈几个大作憋着不出，普通厂商又不敢轻易代理这种大型MMORPG，这就让近期的《巫师之怒》显得尤为难得。这款由俄罗斯人打造的游戏在品质上一丝不苟，种种细节都能让人感觉到制作组的诚意。

欧美出品的MMORPG，在上手难度上总给国内玩家“不近人情”的印象，白白流失很多玩家。其实最初的《巫师之怒》也是这样：帝国阵营的新手副本结构复杂，加之缺乏寻路功能，让新人一头雾水。但制作组并没有忽视玩家的需求，因此在这次的公测里，我们欣喜地发现，游戏为新手特别提供了一个新的副本，指示明确，教程详尽，还是全程语音的。这种态度在代理作品，尤其是欧美网游里是非常难得的。

除此之外，《巫师之怒》还特别为国内玩家增加了自动寻路系统。一些“核心”玩家可能会对此不屑一顾。但在我的游戏体验里，寻路还是非常舒适的。游戏引用希腊神话中忒修斯手持线团击杀诺陶洛斯的典故，玩家开启自动寻路时，会跟着一个线团前行。而且这个系统进一步吸收了国产网游的一些人性化设定，可以自动召唤坐骑加速行进。不过在实际游戏中，在公测刚开始的几天，这个设定似乎有一些逻辑问题，经常会遇到召唤坐骑还没读完条，人物就开始向前走，然后反复召唤的情况。好在官方及时发布补丁修正了这一问题。

《巫师之怒》的流程非常传统，玩家一板一眼地做任务，学技能，升级。在接触到后期内容之前，这个过程没啥好说的，拼的就是细节。而这款游戏的细节体验非常不错。音乐大气磅礴，画面乍一看像《魔兽世界》，实际在卡通风格的基础上加入了一些粗砺的厚重感。手感方面无可挑剔，无论是跑步的姿态和惯性、重量感以及动作硬直都很到位。坐骑的手感尤其出色，将马的转向、急停的惯性和动作表现得惟妙惟肖，这方面已经超越绝大多数单机游戏了。

比起国产网游，国外网游在人性化方面一直要逊色一些。但在《巫师之怒》里，人性化设定随处可见。捡拾物品、与场景和NPC互动都有很方便的快捷键，省去不少多余的鼠标操作。场景里所有可以互动的元素，都能高亮显示。无论是打怪任务还是收集任务，都有不错的体验。

《巫师之怒》是一款免费网游，但向往公平的游戏环境的玩家大可放心。道具商城里没有出售破坏游戏平衡性的道具，更别说国产网游里泛滥的强化、精炼宝石了。商城内主要是一些消耗性道具、时装、坐骑等。双重货币系统是这次公测新开放的功能，实现了游戏金币和现金货币的直接兑换。玩家在游戏中能按照一定的汇率，将游戏金币兑换成游戏点卡，购买商城内的物品道具。兑换汇率并不是一成不变的，而是根据游戏世界中金币与点卡的产出数量以及玩家交易情况进行实时汇率的变更，所以它不仅不会破坏游戏的平衡，反而会给免费玩家更好的游戏体验。

最后，很多人担心《巫师之怒》到了巨人手里会变成一款“人民币游戏”，其实完全没这个必要。强PK免费游戏已经足够多了，这个市场需要一款不那么功利，为真正热爱游戏而生的MMORPG。在新一波大作狂潮来临之前，《巫师之怒》正好填补了这一空档。

在手握《穿越火线》这张王牌的基础上，腾讯并没有放松警惕，仍然积极开发或代理更多的FPS网游。比如前段时间震撼业界的《Call of Duty Online》，再比如这次的《逆战》，用不同风格的作品来吸引更多潜在的FPS玩家。

网游评测：逆战

游戏名称：逆战	官方网站：http://nz.qq.com/
游戏类型：FPS	当前状况：不限号测试
开发公司：腾讯游戏	运营公司：腾讯游戏
总体印象	
优点： ● 玩法多样 ● 环境公平	缺点： ● 有一定配置要求
推荐度（满分10）：★★★★★★★★7.5（推荐）	


机甲的操控和《失落的星球》很像

从最初的《T-GAME》到《火力突击》再到《逆战》，这款作品历经两次更名，可见个中曲折。最终敲定《逆战》，一定程度上是源于与今年上映的同名电影的战略合作，在实际游戏里，玩家也能选择谢霆锋或者周杰伦这样的电影角色。从玩家群体的构成来看，这种合作是值得肯定的。

虽然目前FPS网游越来越多，但多数主攻某个方向，很少有一款作品能够像《逆战》这样，同时包含《使命召唤——战火世界》中的僵尸对抗、《战地3》中的坦克对决和CS的经典巷战。《逆战》有着丰富的游戏模式，在融入了同类优秀作品成功模式的基础上又自行进行了改进和细节创新。从传统的竞技FPS，到偏向娱乐的机甲、坦克模式和丰富的PvE任务，均有不俗的表现。

不过，全面发展的《逆战》，在加入了这么多玩法后，游戏在竞技性和游戏性上是如何取舍的呢？《逆战》并没有一味地追求平衡性，而是充分发挥不同模式的特点，以适应不同需求的玩家。比如在FPS模式下，爆破和团队竞技都是偏向竞技，游戏中的枪械设定十分细腻，从现代化的真实系枪支AK47和M4到未来感十足的激光枪都一应俱全。而且游戏中对于枪支的细节设定也比较全面，即使是枪支属性相近，其后坐力、弹道和携带枪支的奔跑速度也各不相同。游戏采用CS那样的十字准心，走动和连续射击时准心扩散，静止和蹲下时准心最小，从CS一路玩家津津乐道的“压枪”设定依然存在，在游戏中也可以较为方便地给队友下达指令。可以说，《逆战》在FPS元素上，是为传统的竞技玩家服务的。

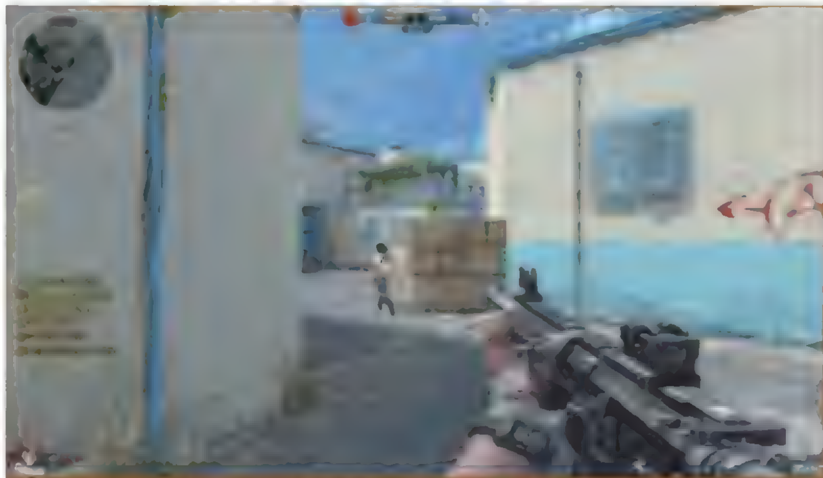
坦克大战和机甲战属于新型玩法，尤其是后者，游戏让大量的人类角色以血肉之躯和“铁包肉”的机甲抗衡，前者前仆后继，后者孤军奋战，主要是为了突出“爽快”二字。在坦克对抗模式里，玩家可以选择第一视角和第三视角，进行驾驶操作和瞄准开火，操作简单，容易上手，打法也更粗犷一些，显然娱乐性要大于竞技。从目前的服务器状况来看，追求技术也好，追求爽快也罢，每种模式都有一定的玩家乐在其中。


坦克模式的战场规模要大得多

值得一提的是，不同与以往的对抗类FPS网游，《逆战》并没有采用为人诟病的人民币专用道具来刻意制造免费玩家与收费玩家之间的差距。和《斗战神》类似，腾讯在自家产品上有着相当高的自主性，能在一定程度上抛弃传统的收费道具模式，营造更加公平的游戏环境。无论是《斗战神》最初的“我们不卖收费道具”的口号，还是现在《逆战》的“月券”，都体现了这个方向。目前《逆战》中的货币分为3类：除了基础货币GP、充值货币NZ之外，最特别的就是月券，玩家可以通过任务和相关比赛来获得月券，而月券武器和NZ武器在性能上相差无几。如果你还是很向往NZ武器，那你也有一定几率在PvE任务奖励里获得它们。除此以外，《逆战》还对同类游戏里的“会员”设定做了极大改动。游戏里的会员不能购买，只代表玩家一种特殊的荣誉，也没有诸如踢人的特权。可以说，只要肯努力，免费玩家也足以玩转《逆战》。


玩家可以一起防守据点，抵御怪物进攻


道具商城对免费玩家友好了很多


游戏场景的贴图比较细腻，墙上的标志醒目地标出了重要地点的方位

最后，作为腾讯旗下的游戏，除了同类游戏通用的好友系统，游戏还很好地利用了腾讯这个强大的社交平台——只需要输入QQ号就能找到对应的玩家，战队也更加容易招到队友。不过享受便捷的同时也要承担一定后果，玩家很可能会被大量的邀请弄得不胜其扰。针对这点，希望游戏可以在后续的更新里，加入一定的屏蔽功能。



神秘世界

《神秘世界》发售前在国外获得了很高评价，曾一度蹿到某些玩家期待榜的首位。MMORPG发展了这么多年，这种异质作品的诞生也属必然，但从实际表现来看，《神秘世界》似乎太执着于异质概念，却忽视了MMORPG的基本游戏性。

■ 四川 有血-Shyso

《神秘世界》抢在7月份这个游戏淡季推出，吸引了大批厌倦了《魔兽世界》《星球大战——旧共和国》和《时空裂痕》的玩家，又避开了8月底《激战2》的锋芒。经过了一个多月的运营和数次更新，游戏内容和玩家群体趋于稳定。为了刺激在线人数，也为了在8月下旬和9月的游戏狂潮到来之前再吸引一批潜在用户，开发商Funcom在8月15日举行了注册即可免费玩3天的活动，笔者趁这个机会体验了一下这款在目前看来独一无二的MMORPG。

并不友好的新手流程

游戏在建立新角色的阶段只有两个步骤：选择阵营和自定义外貌。游戏中有3个阵营，分别是光照派、圣殿骑士和龙族，每个阵营都有一小段动画来解说该阵营的历史、现状和主旨。但是对于一个新玩家来说，最重要的应该是3个阵营对玩家的游戏体验有什么影响，游戏在人物建立阶段没有对此给出任何说明。在此特别提醒新人，阵营对玩家的影响包括：不同阵营的玩家不能加入同一个公会；不同阵营的玩家在参与PvP的时候只能代表本阵营；不同阵营的玩家所能获得的服装外形不同。

在选择外貌阶段，玩家的可选择项目不是很多，体型完全不能更改，只能改变五官特征和发型肤色，而且只能从数种预设中选择，不能进行参数细调。如果无法接受非型男靓女的角色的话，到了这个阶段基本就可以怒删游戏了。在网游“捏人”系统越来越发达的今天，《神秘世界》完全就是逆历史潮流而动的反动势力。讽刺的是，游戏的收费方式是月卡加商城道具收费，现阶段商城中出售的主要是各种无属性时装。幸亏这款游戏没在国内运营，不然面对自己怎么捏都严重不符合东方审美的人物，我真的怀疑有哪个玩家还会有兴趣花美元买衣服打扮自己。

进入游戏之后，根据玩家选择的阵营不同，游戏会播放一段很长的即时演算动画，讲述玩家身上的神秘力量觉醒，并被组织吸收为成员，然后进行一个梦境试炼，以此来熟悉游戏的战斗方式。在这段梦境中，玩家是“附身”在剧情人物身上的，因此使用的技能在醒来之后并不会继承。在战斗过程中，教学提示的持续时间非常短，而战斗本身又比较激烈，经常来不及阅读，所以在完成了这段教学任务之后，我对游戏的战斗机制还是一头雾水。

试炼结束之后，玩家会被引导到训练馆，从9种武器中选择一种，作为自己的初始技能。游戏中把武器分为近战、远程和魔法3类，每一类又分为3种，近战包括剑、锤和拳套，远程包括手枪、步枪和霰弹，魔法包括元素、混沌和血。每一种武器对应8组技能，每组技能包括7个技能，也就

是说，游戏中一共有504种武器技能，这很符合官方宣传的高自由度理念。玩家在训练馆选择完武器后，会自动学习对应武器的4个最初技能，也就是相当于送了你4个技能点，并通过一段教学动画对技能盘系统进行讲解。但是，每个玩家第一次看到这个技能盘的时候，肯定都会被吓住，504种武器技能加上3组杂项技能，足足525种技能，根本不知道自己的人物要怎么发展。好在系统为解决这个问题作了一点尝试，就是事先设计好一些配点方案供玩家参考，并且对每一种方案作了说明，比如武师擅长减免伤害，属于坦克角色；刺客擅长控场和持续伤害，属于伤害输出。看来网络游戏在追求自由度的同时，也该想想如何为玩家提供一条平缓的上手曲线。《神秘世界》在这方面有需要完善的地方，也有可圈可点之处，算是一个很典型的例子。

过于复杂的人物培养系统

随着对游戏的进一步了解，玩家会发现，初期不用太过担心技能的选择，因为玩家同一时间只能装备14种技能。在学会武器的两组基础技能之前，是没有什么选择余地的。只有在开始学习进阶技能之后，才需要研究技能的取舍，而学习完两组基础技能至少需要15个小时，足够理解游戏的技能系统了。

游戏现阶段没有洗点系统，一旦学了技能就不能后悔。这种设计似乎很反人类，但是理论上你可以学习所有技能的，因此也不存在没有回头路可走的情况。当然，到底什么时候能学完525种技能，就是另一回事了……

虽然游戏没有通常意义上的等级，但是为了方便玩家理解，在屏幕下方还是有一个经验条，做任务和杀怪都可以获得经验。经验条每次走到1/3和2/3的时候，玩家分别可以获得1点技能点。经验条每满一次，玩家可以获得1点技能点和1点属性点，可以简单理解为，每升一小级，一共可以获得3点技能点和1点属性点。属性点用来升级武器和装备等级，现阶段一共分为10级，想装备某个等级的武器，就要有相应的武器等级。当总经验到达某个数量的时候，还可以通过完成关键点任务提升阵营等级。阵营等级的提升可以用来提升PvP服装等级，开启特殊的阵营商人，还可以购买提高移动速度的升级道具。由于游戏中没有坐骑和载具，其实这种道具就相当于其他游戏中的高级坐骑。随着阵营等级的提升，人物头上显示的阵营标志也会产生变化，因此想知道一个玩家是否强力，看一下他的阵营标志的样子就能判断个大概。

总的来说，《神秘世界》的人物培养模式类似于《星战前夜》与《激战》，人物培养很自由，可以任意学习各种技能，这也会花去玩家大量的时间。同时人物所能装备的技能有限，后期的副本战斗中要根据分工需求来进行配置。

前无古人的世界构建和任务设计

《神秘世界》的画面不是第一眼美女，虽然在设置选项中有大量的特效选项，甚至支持DirectX 11，但是在游戏初期，真的没有什么亮眼的场景。因为游戏偏重写实风格，并且以昏暗的冷色调塑造恐怖氛围，所以没有其他网游里华丽的风景。不过随着游戏的深入，场景构建的功力还是逐步显现出来，毕竟是做过大量网游和解谜游戏的Funcom，在世界构建上有着丰富的经验：荒无人烟的小镇、鬼影憧憧的森林、破败不堪的海港、幽灵出没的大桥，气氛的塑造非常到位。另外值得一提的是游戏极高的贴图质量，特别是一些招牌、壁画、文件、地图等与游戏背景故事有关的小细节，都做得纤毫毕现，可以看得非常清楚。









（上左图）虽然新手任务指引不明确，但是走错路画面会变成黑白的提示你
（上中图）诡异无比的梦中世界
（上右图）第一个世界Kingsmouth Town的地图，这样的世界目前有8个，每个都需要超过20小时的游戏时间
（下左图）第一场战斗就是混战





（上左图）树底下突然跳出来一个大光头！错了，是南瓜头！
（上右图）长长的堤坝尽头的灯塔鬼魂
（下左图）朴素无比的世界难得看到一抹亮色
（下中图）游戏中与解谜任务有关的线索都是这种制作精良的高分辨率图片
（下右图）复杂无比的技能盘，每组技能有7个，被动技能和主动技能各占一半







游戏中的光影效果也还不错，现实中的两小时对应游戏中的24小时，因此昼夜转换很快，可以根据光线变化情况判断当前是什么时间，破晓时分在海边看看日出（虽然周围都是水鬼啦），沉静深夜在森林轻松漫步（虽然到处都是鬼火啦），都给人不错的感觉。

如果让我列举《神秘世界》最突出的优点，毫无疑问就是游戏中的任务系统，这也是我在得知3天免费期只剩两天的情况下仍然用了一整天时间下载了15GB客户端的主要原因。小镇牧师发现镇上的井盖上都有光照派的标志，因此怀疑光照派在镇上有一个秘密据点；居住在地下室的女占卜师梦到乌鸦会指引你的方向；10年前一桩凶杀案的凶手被捕后在警局自杀，你能否找到线索；一名15岁的少年声称自己看到黑衣人在镇上出现，但是没人相信他。这些看上去通常只会出现在单机冒险游戏中的任务，现在也可以在网游中体验到了。在《神秘世界》的“神秘世界”中，这类任务被归类为调查任务。与其他游戏的区别是任务提示都很模糊，不会在地图上有目标提示，不能重复完成。

在游戏发售之前，有人也曾提出质疑，这种解谜性质的任务放到网游中，那些快餐玩家难道不会去搜索攻略然后直接破解吗？答案是：会的。笔者就很不光彩地多次查阅了攻略，因为有些谜题对于非英语国家的玩家来说真的是太难了。我稍稍剧透一个例子来说明一下：玩家将某个任务的线索一路追踪下去，会发现一张纸条上写着“Time is the province of Kings and Gods”，翻译过来就是“时间是国王与神的领域”。既然和时间有关，就找找钟表吧，果然在附近看到一个挂钟指向10点10分，但是这个时间和“国王与神”有什么关系呢？看了攻略才知道，原来是要玩家自己去翻圣经（记载God事迹的书）中列王纪（Kings）卷的第十章第十节，里面就有下一个任务地点的提示。在欧美国家，由于英皇钦定版圣经（King James Bible）的文化影响力很大。即使不是教徒，看到King和God这两个词连在一起，也不难想到圣经。但对于东方玩家来说，就很难触发这种“自然而然”的联想了。不过虽然我查阅了攻略，却并不认为这种任务会因为攻略的存在而毁掉。对解谜不感兴趣的玩家当然可以直接按照攻略把任务做完领经验走人。喜欢思考探索的玩家一样可以靠自己的头脑领略调查追踪的乐趣，大家各取所需，完全不会有矛盾。从花费大量精力设计这种从制作成本角度看来很不划算的任务来看，也充分体现了Funcom服务玩家的诚意和不走寻常路的自信。

虽然调查类任务制作精良，但毕竟这种复杂的解谜类任务在设计上要花费大量心血，因此在游戏中数量并不多。好在其他任务也并非粗制滥造，虽然任务内容可能很简单，但是制作者总是想尽办法在任务中添加各种经典包袱或者致敬桥段，有些还大有来头，比如进入到kingsmouth镇之后接到的第一个任务，任务目标很简单，就是沿路杀死一些僵尸，但是任务的名字叫做For a Fistful of Zombies，如果对电影有些了解的话，不难对这个名字会心一笑，因为被称为意大利西部片之父的塞尔吉奥·莱奥内与传奇演员克林特·伊斯特伍德曾合作过一个经典西部片系列——“镖客三部曲”，其中第一部《荒野大镖客》的英文名字就叫“A Fistful of Dollars”。在游戏中类似的致敬数不胜数，比如有一条街叫做Elm Street（榆树街），还有一条街叫做Lovecraft Lane。甚至第一张地图的名字Kingsmouth，也很难不让人想到史蒂芬·金和因斯茅斯。

以我并不算丰富的相关知识，就可以列举出无数《神秘世界》中借鉴的相关科幻、奇幻和恐怖作家与作品：斯蒂芬

·金、丹·布朗以及《X档案》《克苏鲁的召唤》《求生之路》《寂静岭》《幽灵船》《十三号星期五》《乌鸦》《星际之门》《图坦卡门的诅咒》，还有大量木乃伊、吸血鬼、狼人的出场。在《神秘世界》之前，MMORPG汗牛充栋，却从未有一款以现代超自然恐怖风格为题材。《神秘世界》作为第一款此类作品，能够取得一定的成功，与其差异化取材和丰富的解谜游戏制作经验密不可分。

乏善可陈的游戏内容

一款采用月卡收费模式的网游，必须要让玩家持续不断地进行游戏。简单来说，就是一定要有刷刷刷的内容。在这一点上，《神秘世界》完全没有新意，玩家可以做的事情只有3种。首先是做任务，游戏中绝大部分任务都可以重复完成，但是有冷却时间，从几小时到十几小时不等。重复进行任务可以获得经验、金钱、任务代币和绿色装备。其次就是参加PvP战场，可以获得经验和PvP代币。最后就是副本，可以获得游戏中最强的装备，同时打通精英级别的副本还能获得精英代币。游戏中的装备和其它网游一样，分为白、绿、蓝、紫几个等级，最高级的装备需要大量的代币，玩家得一遍又一遍地刷PvP战场和精英副本，但是普通玩家在升级过程中也可以通过拾取、任务奖励和分解制造获得不错的装备。

游戏中的装备属性繁多，但大体上可以归为坦克、伤害输出和治疗者这3类，装备和技能搭配可以保存成预设方案，方便玩家根据需求一键变换人物类型。淘汰的装备可以分解成材料。材料分成5个等级，5个低级材料可以合成一个高级材料。金属材料可以用来制作武器，元素材料可以用来制作饰品，符文材料可以用来制作雕文（雕文相当于其他游戏中的宝石，可以镶嵌在有孔的装备上）。制作的时候需要相应等级的制作工具，工具一共分为10个等级，每个等级又分为白、绿、蓝、紫不同档次。用材料制作装备的方法和著名的《我的世界》相似——把材料按照一定的排列方法放在制造工具中就能做出对应的装备，比如摆成一个十字形就能做出一把剑。

前无古人，希望后有来者

Funcom以深厚的解谜游戏和MMORPG制作经验，做出了这款可以称得上开辟类型的集大成之作，为严重同质化的网络游戏交出了一份略有新意的答卷。即使当作一款单机游戏，《神秘世界》也称得上是一款完成度非常高的作品。游戏采用统一服务器，对各国IP都不设限制，意味着制作商试图采取和EVE类似的全球一体化运营方案，游戏本身也提供了多种语言支持。游戏的恐怖和暴力成分决定了这款游戏基本无缘引进。如果你能忍受非常写实的画面风格，谈不上美形的人物造型，不开代理就卡得没法玩的网络条件，喜欢恐怖解谜类游戏，喜欢做任务，能接受枯燥的刷刷刷，最重要的是，喜欢这种现代超自然恐怖风格，那么不妨试一试这款游戏。

虽然《神秘世界》在第一个月的运营状态非常良好，但是8月底的《激战2》和9月底的《熊猫人之谜》都对它的持续生命力造成很大的威胁，可能也正是因为如此，Funcom的股价逆势大跌。上一款主打全语音任务的高成本网游《星球大战——旧共和国》已经因为后继乏力，退而推出免费内容，《神秘世界》是会走上同样的道路，最终昙花一现，还是能靠着独辟蹊径的异质化，逐渐完善，稳扎稳打生根发芽呢？玩家的选择将说明一切。











（上左图）战场里一群高级的敌对阵营玩家在复活点守尸
（上中图）现阶段开放的3个战场，其中有两个要求一定的阵营等级
（上右图）这个造型和这个血量，引进基本是没可能了……
（下左图）全技能类型列表，方便查找，屏幕最下面显示的已装备的技能，主动和被动最多各7个
（下右图）任务过场全语音，开发投入非常大

猎杀异形

FPS家族在网游领域的势力越来越大了，有像CS那样的小队巷战，有像《战地》那样的广阔战场，也有像《现代战争》那样的真实风格。但仅仅这些还不足以吸引审美疲劳的玩家们，于是在《猎杀异形》里，FPS与RPG进行了联姻……

■晶合实验室 Oracle

《猎杀异形》（Hounds）结合了角色扮演与射击玩法，由韩国CJ E&M Games推出。官方将其称之为RPS（Role Playing Shooting），即角色扮演射击。由于游戏采用了第三人称视角，具有一定的动作性，玩家不仅能装备形态各异的枪械，还能使用强有力的近战攻击。游戏的剧情与任务，则给了玩家RPG般的角色成长与道具收集魅力。这难免会让人想起曾经著名的《暗黑之门——伦敦》和《边境之地》。但这两款游戏的RPG成分更多一些。《猎杀异形》则主要偏向于射击，联想到游戏题材，在一定程度上，你可以将其看做带有一定RPG元素的《求生之路》。

RPS玩法

同很多科幻片一样，在《猎杀异形》里，人类的灾难源于自己的好奇心。为了寻找地外文明，人类开始进行一项名为SETI的计划方案。SETI全称为Search for Extra-Terrestrial Intelligence，即搜索地外文明。多年来，我们的科学家也在进行这项活动，只是没有游戏里这么“幸运”——2013年5月的某一天，史上最强太阳黑子爆发，地球通讯网瘫痪。大量的外星物种进入地球大气层，使地球上的所有生物发生变异，绝大多数人类惨遭屠杀，幸存者们称这些怪物为异形。在人口骤降到5亿后，人类文明面临着灭顶之灾。此时特种部队Hounds被成立起来，专门用于与异形对抗，试图将人类文明恢复到外星物种入侵之前。

网络游戏一旦涉及到射击元素，游戏模式无非就那么几种，而核心只有一个，就是PvP。虽然《猎杀异形》也有丰富的PvP内容，比如现在开放的占领战和歼灭战。但这款游戏最大的亮点，是大幅度强化的PvE内容，游戏像MMORPG那样给玩家提供了完整的主线剧情和支线任务。玩家能从主线任务中了解到游戏的背景和故事剧情，支线任务则意味着世界观的补完和额外的奖励。这些任务包括歼灭怪物、在限制时间内逃到特定地点、救援与护送伤者等。但这样便会出现一个问题——玩家游戏水平的不同，可能会导致截然不同的游戏体验：对着一群怪物放无双，或者被一堆怪物群殴，而以往以PvP为主的射击网游无需考虑这个问题。为此，游戏提供了4个不同的难度区间，以供不同水平的玩家选择——这显然是一个很“单机化”的设定。

既然加入了RPG元素，那么游戏中的装备和道具就显得非常重要。玩家在做任务过程中破坏红色箱子能得到一种特殊的徽章（也能从任务奖励中获得），收集到10个以上就能到指定兑换点换取各种强力装备。RPG的成长与合作要素在

游戏里也占不少比重。比如玩家会获得经验和金币，用来学习枪支、兵种和近战技能。玩家最初以训练兵的身份来到游戏里，到15级的时候就能进行兵种转换。游戏提供了冲锋、战斗、支援及援助4种兵种。冲锋是一个强化防御力及移动速度的兵种；战斗是一个攻防兼备的兵种；支援是一个给我军提供弹药支援性质的兵种；援助是一个干扰敌军作战的战斗副本型兵种。

不过因为射击元素的存在，游戏里没有绝对的职业划分，玩家在队伍中的角色分定位由手持的武器来决定。游戏提供了6种性能各异的武器，有步枪、SMG、狙击枪、猎枪、枪榴弹发射器、加特林机枪和盾手枪。步枪中规中矩，是战场中出现频率最高的武器；SMG的机动力和连续作战能力都不错，能为队友提供有力的支持；狙击枪和猎枪一个对远，一个对近；枪榴弹发射器和加特林机枪是游戏中的大杀器，洪流般的子弹倾泻到怪物身上，配合剧烈的爆炸，给人不错的爽快感。至于盾手枪，顾名思义，在《猎杀异形》里充当“坦克”的角色。装备有盾手枪的玩家可以在前方抵挡怪物，保证后方的队友全力输出。

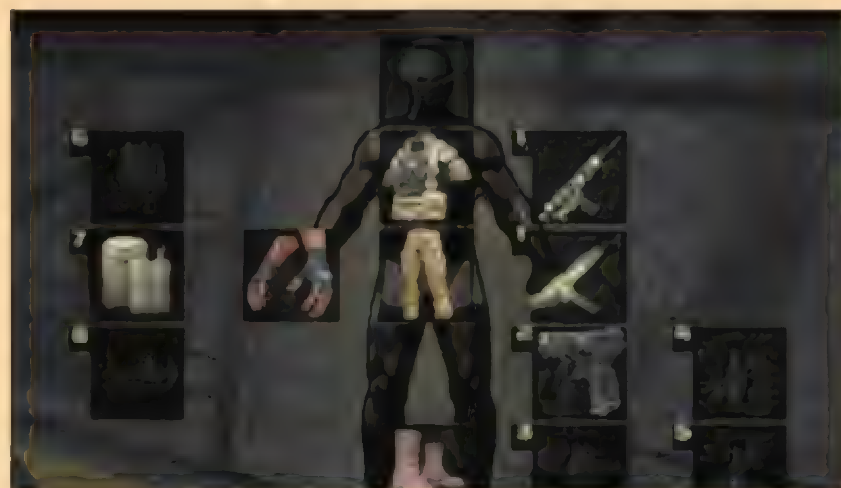
RPG版L4D

虽然《猎杀异形》加入了“外星”的噱头，但在实际游戏中，我们会发现很多似曾相识的怪物造型，与寻常的怪兽、丧尸游戏并没有太大区别。几个玩家一起合作，用现代武器在危机四伏的异形聚集地杀出一条血路，这难免让我们想起L4D，即《求生之路》。

与L4D不同的是，《猎杀异形》采用了第三人称视角。在杀机重重的场景里，这样的视角有助于玩家观察周遭情况，与队友互相照应。更关键的是，第三人称视角为游戏留下了很多动作元素发挥的空间。无论是骑乘载具、抓住攀附物，还是在地面上翻滚、侧摔、投掷匕首，动作都非常干脆利落，极富视觉冲击力——果然还是亚洲游戏才能做出这种动作范啊。

比起略带夸张和搞笑元素的L4D，《猎杀异形》走的是完全写实的风格。整体画面表现非常出彩，无论是沦陷后的空旷城市、受攻击后沦为废墟的破败建筑，还是杂草丛生的荒凉野外，丰富的场景细节都很好地烘托出了那种末日氛围，可以看得出本作在美工上下了不少功夫，光影效果也非常出色，这在昏暗的场景中尤为明显。如果说L4D是以丧尸的量取胜，那么《猎杀异形》就是从“质”来下手的。异形被击中后有强烈的反馈效果，身体被枪弹撕碎，画面非常血腥，一些油桶和废弃的汽车也能引起剧烈爆炸，烘托战场气氛。击毙目标后同《现代战争》的网战一样，从准心附近蹦出一个数字，代表你当前的收益。这些设定都能给玩家不错的射击手感。从这款游戏紧张的节奏，线性的流程，积极的队友配合来看，《猎杀异形》无疑吸收了相当多的单机射击游戏精华，这在当前一门心思强化PvP体验的射击网游里是比较少见的。

端起一把枪，扫平怪物巢穴，干掉一切能动的东西，体验肃杀的末日气氛，这本是单机游戏所擅长提供的游戏体验。从《猎杀异形》来看，韩国人差不多把能想到的游戏类型都改编成网游了，哪怕这种因为平衡性不太容易改编成网游的类型。且不说最终效果如何，这种精神是值得肯定的。不过从游戏的血腥程度来看，引进基本是不可能了。而国内市场气氛比较浮躁，又不大可能花费大量的资源去开发这样一款试验性质的作品。我们何时才能摆脱仙、魔、幻、侠，玩到这种异质网游呢？这可真是个难以回答的问题。








【上左图】布娃娃系统很有RPG的感觉
【上中图】场景中可互动的物体用高亮显示
【上右图】倒地之后，屏幕变红，只能一边爬行，一边等待队友救援
【下左图】如果不是下面的技能条，你会错将本作当成一款单纯的TPS游戏
【下右图】血腥程度比起之前介绍的《神秘世界》有过之而无不及



重返寻魔之路

随着好友列表的名字一个个变暗，曾经一起奋战的基友的上一次在线时间已经是一个月前，这难免会让人发出“D3是暴雪最短命游戏”的感叹。但好在1.04终于到来了，寻魔（MF）之路还远未结束。

■晶合实验室 Oracle

6年前我还在玩WoW的时候，团里组织活动，有一个血祭的传统。具体流程就是让团里的一个妹子术士自杀，然后再摸尸体。据说这会冲淡团长的黑手光环，为我们一晚上的辛勤劳作带来好运。如果你也从那个时代一路玩过来，40个人就指望着那几件Boss掉落，那你多半能体会到这种不择手段的心情。可能你也听说过什么“带几个幸运兔脚会增加Roll 100几率”的传说。在TBC后期，还流传过据说能100%出蛋刀的方法：首先让牧师给阿卡玛上一个小耐力，然后一个骑士给他上小王者，接着另外一个骑士给他上小力量，顺序不可颠倒。正常打Boss到第四阶段，玛维出现，按照刚才的顺序给她也加上Buff，最后伊利丹要在恶魔形态被打死，由刚才上力量祝福的骑士去摸Boss尸体，必出蛋刀。

我之所以说这个，是因为前不久看到了D3的IP党。有传闻说，D3的掉落与游戏房间所在服务器相关，即不同服务器之间的掉率不同。可以用一系列操作来避开掉率低的服务器。当你进入房间后，切到桌面使用CMD的netstat －n命令找到D3房间的IP地址。以美服为例，1119端口之前的数字如果是3位数的，就是垃圾服务器，而2位数并且以双数结尾为掉落率较高的服务器。

其实这个传闻在1.03时就有了，还有亚服玩家研究出一种通过观察A3寒霜洞穴的女猎手分布来判断服务器掉落质量的方法。但在1.03后期，人们已经刷到心灰意冷，这样的“技巧”并没有像之前“装备堵怪”“法师无敌”等Bug迅速流传开来。在线人数在不断减少，我常去的论坛有一个D3板块，眼睁睁看着它从D3发售后每天上百帖子降到几十，再到不到30。但在1.04补丁发布后几天，这个板块突然又恢复了生机，很多人在兴致勃勃讨论上述传闻的可行性。

这说明，刷刷刷的热血，已经回到了我们身上。

“怕老公”

在1.04发布之前，我们已经得知了很多新补丁的消息，但直到补丁发布前几天，暴雪才公布了巅峰等级（Paragon）系统——平时我们喜欢把它音译成“怕老公”。这无异于一个重磅炸弹，在公布之初得到了完全两极化的评价。很多尚在奋战的玩家非常喜欢这个向二代致敬的系统，即便一趟MF下来一无所获，好歹也能拿不少的经验。在国内外D3论坛发起的投票里，支持“怕老公”的至少有70%以上。但也有人说，D3还没撑到资料片就开二转了。从表面上，巅峰等级既能增加MF和GF值，又能加不少的属性点数，几乎就是将人物等级上限增加到了160级。但若从1.04整个补丁改动来看，“怕老公”却是一个必然的结果。

1.04最显著的改动，莫过于对暗金装备的调整。大量鸡

肋无用的60～62级暗金装备在新版里一跃升为63级，属性得到了极大提升。这看起来似乎很有诱惑力，我们终于可以不必徒劳地博人品，只要打出一件暗金装备，属性面板就会有实打实的提升。但现实并没有这么美好。

很多人在兴冲冲玩了十几个小时后，沮丧地上论坛发帖：“都10级了，连一件暗金都没见到”“暴雪是不是调低了暗金掉率啊”。曾经捡起来都懒得鉴定的暗金装备，在1.04里突然成了可遇不可求的装备，但这一现状是完全符合装备发展规律的。之前暗金装备等级低，掉落率相应就高。而现在暗金装备顺应民意，属性好看，装备等级自然也就上去了。本来63级掉率就小，63级暗金更是小之又小，在这一系列的变动下，MF值的重要性被抬到了前所未有的高度。

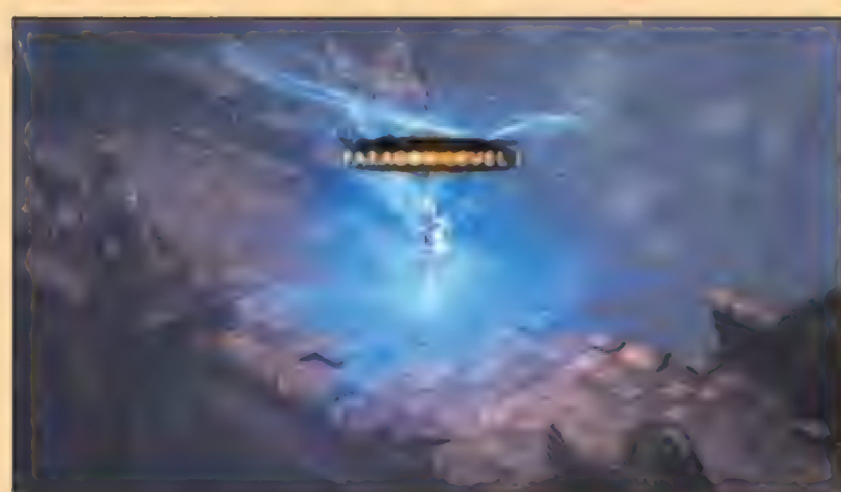
然而这么一改，就苦了无数像我这样0 MF的玩家。在维持伤害和免伤不变的基础下，再配一套装备基本都是天价，减少攻防又太过痛苦。在自知无缘1.04强力暗金装备的情况下，我都打算放弃D3，得知“怕老公”存在后才重燃信心。因为每升一级，我可以得到3%的MF值，再略微牺牲点抗性，倾家荡产凑点MF装，打到“海景”还是很有希望的嘛！虽然我又搭了十几个小时进去，现在都15级了，依然没有任何收获，但人总要有个希望不是？可以说，“怕老公”是一个极为重要的调剂，让1.04在装备系统改动如此巨大的情况下，仍然对玩家保留了足够的宽容度。不仅没有造成人数流失，还挽回了很多AFK许久的玩家（可惜工作室也回归了，服务器又开始变卡），能做到这一点，还是很难得的。

穷人的春天？

对运气不佳的玩家而言，D3前几个版本的游戏体验一度很绝望。100多个小时打不出一件能卖100万以上的装备，拍卖行里的高级装备遥不可及，穷到没钱修装备，游戏难以为继。而1.04的“怕老公”和属性较为稳定的新版暗金装备，似乎让人看到，只要你辛勤练级，把MF值堆起来，海景会有的，金币会有的，甚至连人民币都会有的（现在一件属性不错的暗金装备动辄几亿起，一亿金币大约相当于250元人民币），穷人的春天真的到了吗？

No。起码在一段时间内，穷人还是比较艰难的。且不说到达到较高“怕老公”等级要花费多久时间（什么你说目前已经有100级的蛮子了？这种奇迹我们还是忽略吧……），拍卖行的一系列改动让小明几率大大减小。新版的拍卖行将3个过滤条件增加到了6个，已拍卖商品可以随时取消而不至于等36个小时。看上去这些改动都很人性化，但在以往不太方便的“半黑箱”拍卖行里，没钱的玩家只要耐心，是有较大几率淘到好货的。手套、项链、头盔这些部位，错误定价几率很高，多翻几页就能捡到便宜货。现在这种投机性就大大减少了。幸运的是，暴雪在削弱怪物的同时，大幅度调整了各职业技能。就如他们在《魔兽世界》里经常做的那样，暴雪喜欢强化一些冷板凳技能，让玩家获得新鲜的游戏体验。无论是恶魔猎人逆天的翻滚，还是蛮子强大的撕裂，都是这一思路的真实写照。即使你的装备在短期内无法得到提升，你依然可以凭借着这些“新”技能一路有惊无险地通刷曾经可望而不可及的A3，新鲜的游戏体验，这恐怕是玩家最大的福利了吧。

通过几个补丁，让游戏焕发光彩，延长产品魅力，这是暴雪一贯擅长的做法。虽然大多数玩家对目前的1.04很满意，但这不是长久之计。玩家更需要的是真正的新内容。只有PvP和后续资料片及时跟进，D3才不会成为“暴雪最短命的游戏”。







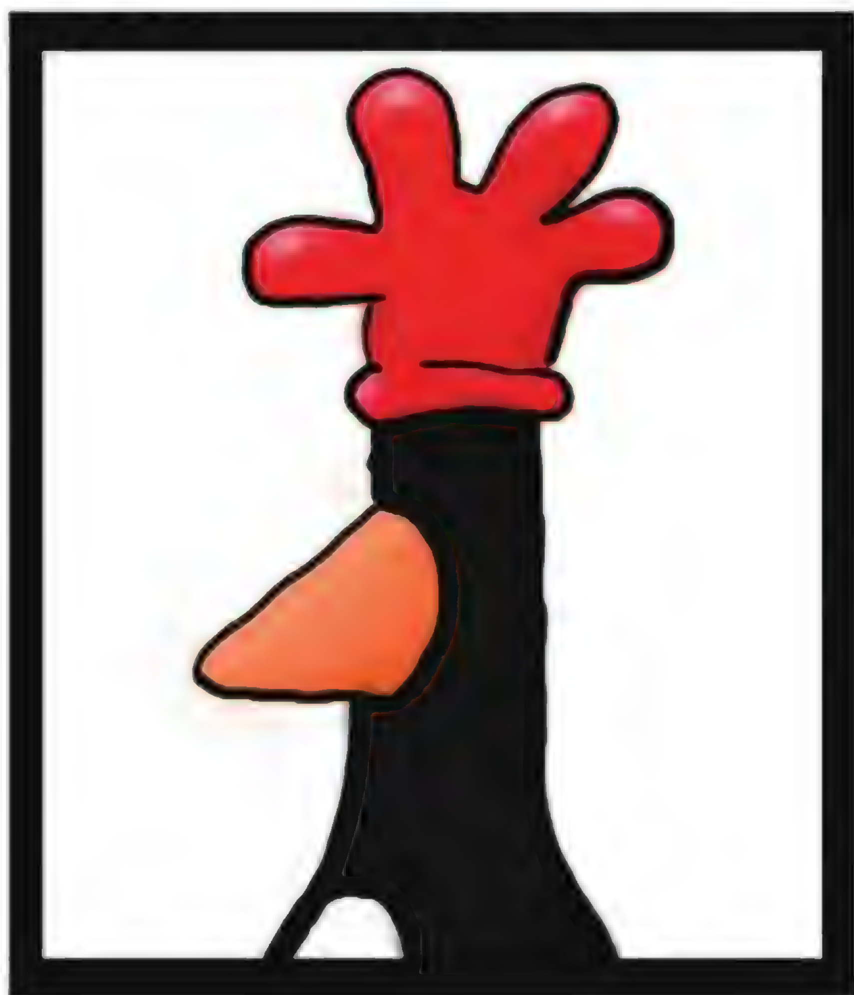






（上左图）“怕老公”升级瞬间，为了与正常升级区别开，金光被改成了蓝光
（上中图）不同级别的“怕老公”头像
（上右图）拍卖行加强后，玩家可以更准确地找到自己需要的装备，小明概率大大降低
（下左图）一张图说明1.04装备改动
（下右图）“撕裂”原本常坐冷板凳，此次一加强，立马成为了“VIP”技能

WANTED





应田健要求，我们没有刊登他的个人照片。田健有个外号叫“企鹅”，他常用《超级无敌掌门狗》或《普林尼大冒险》的企鹅作为自己的头像

从“魔兽”到“宝石”

移动社交游戏从兴起到兴盛只花了短短数年，期间不断有人唱衰传统游戏业。国外传统游戏业根基深厚，受到的影响相对少一些，但国内荒凉的单机游戏市场和浮躁网游市场，让移动社交游戏成了很多游戏人的希望之星，无数人希望自己能在这个新兴的领域上有所建树，我们这次的主角也不例外。

■本刊记者 Oracle

上个月，在朋友的推荐下，我尝试了一下《微宝石》，结果不幸沉迷其中。由于本期杂志刊登了这款游戏的评论（见152页），这里不再赘述细节。当我得知这款游戏是由田健成立的浣熊游戏公司所开发时，多少感到一些意外。什么？你对田健这个名字有些陌生？那么说起NGA，玩《魔兽世界》的玩家绝不会陌生吧？不同于其它综合性游戏论坛，NGA是单一的玩家社区，能发展到如今的规模，并产生独特的玩家文化，堪称国内互联网的奇迹。而经常泡NGA的玩家，尤其是议事厅，也多半听说过E大这个名号。E大，Ediart，便是NGA创始人之一田健常用的一个ID。

这个当年在网吧通宵翻译《魔兽争霸Ⅲ》，创办NGA，从大学退学，进入第九城市担任汉化经理并负责《魔兽世界》汉化的游戏人，却于去年从效力多年的九城离职，成立了自己的游戏公司，剑指移动休闲游戏领域。从传统游戏行业里脱身，转投移动游戏，是他自己的特殊经历所导致，还是游戏行业变迁的必然结果呢？

Oracle：说说你是怎么趟上游戏这滩“浑水”的吧。

田健：小学就开始玩小霸王，初中家里投巨资买了电脑——当时真的是巨资了，1996年还是1997年的时候，一万块钱买个奔腾100的联想机器还是非常肉疼的。当时我玩了各种DOS游戏，热衷于“不占基本内存的鼠标驱动”这类调调的东西，从各种杂志社邮购配套软盘……这也算是那个时代的玩家共同的记忆了吧？高中开始玩《博德之门》《辐射》《魔法门Ⅵ》这些神作，一直玩到上大学，然后……就有更多时间玩了。

Oracle：大学时是什么原因促使你退学的？

田健：主要是我对理论数学确实不感兴趣……我的脑子似乎更适合去学文科，阴差阳错进了数学系，自然被搞得死去活来。大一的时候开始搞《魔兽争霸Ⅲ》战队（在当时也算是很有名气的CT战队），顺便搞了War3cn这个网站，再后来负责翻译《魔兽争霸Ⅲ》的说明书、做NGA，精力自然放不到补考上面去。退学之后当了一年多的自由撰稿人，NGA也做得风生水起，就在2004年被九城招去做《魔兽世界》的本地化工作了。现在回头想一想，大约是从一开始就明确了将来要走的路，才会如此毅然决然地逃课吧……

Oracle：后来为何转投移动游戏领域呢？

田健：做iOS开发，其实是基于一个非常简单的想法：做NGA这种单一游戏社区，做到如此的规模，我自信是前无古人（一段时间内估计也看不到来者），再搞也没趣了；在九城做《魔兽世界》本地化经理，从翻译到发布版本再到设计春节和防盗号之类的本地化内容，也算是把运营做透了，所以很想挑战一些没碰过的领域。iOS又是一个门槛较低的

切入点，一切就这样顺理成章地发生了！

Oracle： 职业与职位的变迁让你有什么心态变化？

田健： 最主要的变化是之前做MMORPG相关的东西时，什么都是“大型多人”的，每天接触的数字都是几十万在线、几百万收入的级别，转做iOS游戏之后，接触到的用户规模一下子缩水了——当然中国的iOS用户数以千万计，但对我们来说仍然是要从头开始打拼，一点点积累的过程。至于心态倒是没什么变化，无论是做NGA还是做本地化，都是从零开始的过程，这方面我已经算是轻车熟路了。

Oracle： 在这个转变过程中，你遇到了怎样的困难，之前的工作经验有帮助么？

田健： 主要的困难还是在于把握用户群的喜好，iOS用户群与MMORPG用户群之间有巨大的差异，我们用了很长时间、交了不少学费，才大致上初窥到了门径。不过好在我们之前的经验有很多可以用到，比如比较规范的流程就对开发工作颇有助益。另外因为我以前就是做游戏本地化的，在多语言版本开发方面也没遇到什么困难。

Oracle： “浣熊游戏”的名称由来是什么？从你常用的头像来看，你的公司更应该叫“企鹅游戏”……

田健： 因为我们做的第一款游戏是一个丧尸题材的游戏……你懂的。而且真的叫企鹅游戏的话，腾讯会不高兴吧！

Oracle： 在《微宝石》上线的时候，新浪微博也有一款类似的游戏，《微宝石》最后胜出的原因在于什么？

田健： 最大的区别在于流畅度。之前我们也考虑过像那款游戏一样使用HTML5开发，后来评估了一番后，仍然认为HTML5开发的产品目前在iOS设备上还达不到Objective C的效率，而最终成品的表现也证明确实如此。《微宝石》在手感上可以说是做到了令我们和玩家都相当满意的程度。此外《微宝石》上线后推出的“星座物语”版本非常受年轻女性玩家的欢迎，成绩自然很不错。

Oracle： 你如何看待如今的移动社交游戏潮流？

田健： 移动是大趋势。手机一直在坚定地朝着个人移动终端的方向进化，用户越来越习惯于利用碎片时间，忙里偷闲找乐子，所以移动游戏（不仅仅是移动社交游戏）的兴起是不可逆转的趋势。就连Facebook和Zynga都坦承移动市场吃掉了他们太多的用户，可见历史大潮浩浩荡荡，顺之者昌逆之者亡。

Oracle： 怎样看待国内移动游戏的创意和山寨问题？

田健： 我个人的看法，关于创意和山寨的问题，看看Zynga的发家史就知道国内外其实并没有什么不同了……

Oracle： 浣熊游戏未来有什么发展方向，会涉足Android和WP游戏么？你觉得相对于iOS，其它两个平台在游戏开发和收益上有什么优劣？

田健： Android如果能解决渠道混乱的问题，形成良好的生态环境，我们这种小虾米还是可以进去搏一搏的。WP与Win8的关系注定它有天然的易于开发的优势，对我们这个所有程序员都是从C++转Objective C的公司来说，是个不错的机会，不过主要还是得看WP设备能占多大的市场份额。

Oracle： 回过头来看自己的经历，有什么想说的？

田健： 做事要持之以恒，耐得住性子，同时时刻保持对新游戏、新技术、新潮流的兴趣。

Oracle： 透露一下新作情报吧！

田健： 接下来会有一款比《微宝石》更加清新、玩法也不太一样的消除游戏《甜点公主》，听名字就知道仍然是女孩子们喜欢的题材了。另外我们还有一款与热门原创动画有关的休闲游戏即将面世，现在就卖个关子啦！





（上左图）“魔兽”“艾泽拉斯”NGA、E大，这些关键词有着千丝万缕的联系
（上中图）和《微宝石》采取同样设定的游戏《Diamond Dash》在国外也有很高热度，但比起与Facebook联动的后者，显然前者更适合国内
（右图）浣熊游戏公司里的手办柜子
（下左图）《甜点公主》还在开发当中的截图

文学与“剑”

游戏与文学向来有着千丝万缕的联系，有根据小说改编的游戏，也有游戏成功后推出的官方小说。国产游戏主要以RPG为主，向来注重剧情，与小说联姻也在情理之中。这不，腾讯游戏邀请了几位知名游戏制作人和作家，一起畅谈对游戏与文学的看法。

■本刊记者 Oracle

本次百家游坛于8月26日上午举办，笔者到达现场之后，第一印象就是到场观众比以往要多得多，而且女生的比例远大于男生。这种场面并不奇怪，因为本次到场的嘉宾对女生有着莫大的吸引力。首先是4位当红作家：江南（《九洲志》主编）、燕垒生（代表作《天行健》）、管平潮（代表作《仙路烟尘》）、宁昼（代表作《九州·萤火》）。而更关键的是，除了这几位作家，两位国产RPG的重量级人物，姚壮宪和张毅君也一同作为嘉宾出席。“仙剑”和“古剑”在国内到底有多少女粉丝，我们无法估量，从男女观众比例来看，这个数字恐怕只多不少。

当姚仙遇到工长君

我们这里无意耗费笔墨去探讨“仙剑”与“古剑”之间的关系，只能说，腾讯能把这两位制作人请到现场，让他们肩并肩坐在一起各抒己见，是比较难得的。在腾讯的嘉宾室里，姚仙和工长君还互赠了礼物——《仙剑奇侠传五》和《古剑奇谭》的豪华版。等到二人上场，早已按捺不住的主持人自然将很多问题抛给了他们。首要的问题，自然是“仙剑六”的开发进度如何。

对此，姚仙表示，他们目前的工作重心在“仙剑五”的前传上，预计2013年开发完毕，画面和剧情长度比起“仙剑五”都要提升不少。用姚仙的话来说，“《仙剑奇侠传五》是赚了一些钱，把这些钱全部投入到下一款游戏的制作，所以《仙剑奇侠传五前传》的开发人员数量比之前增加了10多位。其中很多是2D画师，还有一些是3D建模师。”那么六代到底如何呢，姚仙表示，六代肯定要更换引擎了。

难得两位制作人能坐到一起，主持人肯定使劲撮合这两“剑”了。比如询问工长君对“仙剑五”的看法。对于这种“敏感话题”，工长君自然也是非常谨慎。“很好”就是他的全部答案。当然这并不能满足主持人和现场观众。在一再追问下，工长君只得说道：“我觉得挺好。我们私底下经常交流，说下一代双方怎么进步。但是说出来之后就会被曲解了……对于《仙剑奇侠传五》，姚仙自己有一些对于仙和侠的表现，他对Boss或者角色的诠释都有自己的风格。上海烛龙团队有自己的风格，每一代会不断地朝这个风格前进。你也不能要求两个厨师见面了就一定要比谁做的菜比较好吃，或者一定要吐槽说他做的菜比较烂。”

从游戏到文学

在满足了观众的八卦欲望之后，话题的焦点被带到文学

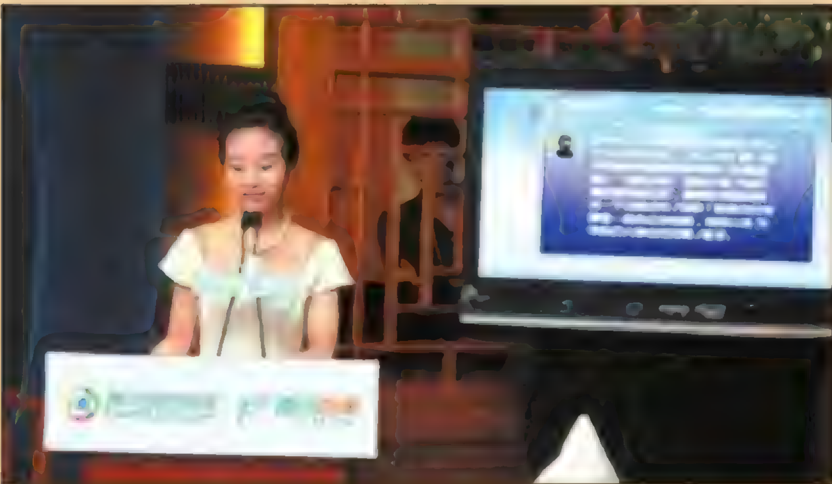
上来。作家多以笔名示人，这些笔名的来历到底是什么，是粉丝们很关心的问题。其实对于作家来说，笔名未必有着复杂的典故和来历，比如江南这个笔名的来历就很让人意外，只是因为他取这个名字的时候，在很冷的地方上学，每年冬天圣诞节都下着大雪，他特别想在一个暖和的地方待着。而管平潮就更有趣了，他的家乡是平潮镇，当时年少轻狂，想着将来想成为管理这个镇子的镇长，所以叫管平潮。

到场的作家都算各自领域的佼佼者，堪称网络文学创作者的榜样。但现在功成名就的他们，当初第一笔稿费是多少呢？接着主持人转达了这个网友的疑问，没想到得到的第一个回答就震撼了全场。由于江南是作家兼出版人，第一个作品是他自己的出版社出版的，从2000年第一次写书，到拿到第一笔"稿费"，已经隔了5年时间。此时出版公司已经解散了，公司开始分红，这些钱加起来是120万……其他几位作家则要相对正常一些，燕垒生的第一笔稿费是8.5元，收录在20多年前的一本中学生作文选上，就当时的物价来说也不算太少。管平潮第一次发表的作品再一次出乎所有人意料，他在2003年写了一本《计算机局域网组建与维护实例》，稿费本来有不少，但江南的巨款在前，1.2万都让他有些"不好意思说了"。

经常看《九洲志》的读者都知道江南是一个游戏爱好者。用他自己的话来说，手头的稿子搞定之后就"天天打得狗血淋头"。前段时间"暗黑3"发售，江南沉迷其中，后来不得不强行让自己AFK，以免影响正常工作。与我们平时想象的不一样，作家很少从游戏里寻找作品的灵感，因为"小说的架构方式跟游戏的区别很大。"出生于1970年的燕垒生，目前对游戏的热度已没有年轻人这么大了。但在十几年前，他也曾对游戏如痴如醉，玩"仙剑"玩得昏天黑地，直到现在都对初版的迷宫记忆犹新（说到这里的时候，姚仙很不好意思）。现在燕垒生玩的比较多的只有"英雄无敌"了，10年来从未间断。他并没有具体说明是几代，但联想到发行年代和耐玩度，应该是《英雄无敌Ⅲ》吧。作为《古剑奇谭》官方小说的作者，宁昼最喜欢的游戏当然是《古剑奇谭》了，这也进一步证明，国产RPG向来是不缺女玩家的。

燕垒生与管平潮分别执笔了"轩辕剑"和"仙剑"的官方小说。在很多人的印象里，这种RPG的官方小说大概就是把对话和剧情过一遍。事实上，在这个过程中，同时兼顾原著的还原度和小说的可读性是非常难的。燕垒生曾经玩过《枫之舞》，后来写"轩辕剑"小说时，不太清楚要在忠实原作和文学发挥方面保持怎样的尺度，蔡魔头对燕垒生的要求是"在忠实的基础上发挥"。说起来容易做起来难，管平潮在将游戏改编成小说时，就遇到了很多技术上的问题："就拿里面人物的技能法术来说，游戏的话，大家都先入为主，这些人都会有法术的，界面里面就有技能法术，你的经验、级别到了，法术就出来了。我们看书的话，旁边没有一个默认标签。翻到那页主人公就会法术了吗？我得给他们这几个人安排谁学风，谁学水，谁学雷，这些东西是怎么来的，它们之间有没有关系，是不是一个体系呢？每个来历都要自己动脑筋编一个故事。举这个例子就想说明，在游戏里面我们司空见惯的东西，到了写小说的时候就成了一个大事情。在游戏里面看不到的东西，比如心理描写，当时的天下大事，甚至游戏里面无法展现的风景，在小说里面都要写，还要加很多的人文、历史、人情世故的东西。"

如此看来，将可以互动的游戏改编成供读者阅读的文字，远比我们想象得难呀。











【上左图】蔡魔头通过微博互动的方式，发表了对本次活动的祝贺
【上中图】休息时间有很多"古剑"粉丝拿着《古剑奇谭》官方小说上前找工长君签名
【上右图】这是"百家游坛"到场人数最多的一次，很多游戏和小说的粉丝哪怕在后排站着，也要一睹大神们的风采
【下左图】全场最大的亮点就是这两位的一举一动了
【下右图】遇到问题时，姚仙会习惯性地挠头



记忆猎手

名称：Remember Me　类型：ACT　制作：Dontnod Entertainment　发行：CAPCOM
平台：PC/PS3/X360　发售日：2013　撰文：北京 MerlinPinkst

身着紧身衣的Nilin小心翼翼地行进在繁华的街上，四周霓虹闪烁，光怪陆离。

Nilin很快抛弃了伪装，是的，她可以像Ezio、像Lara Croft、像波斯王子那样轻易地爬上建筑物外墙，在高空中迅捷移动，她也正在这么做，并且轻巧地躲避在高处阴暗的角落。两个貌似的路人正从Nilin下方经过，不必跳下去拳脚相加，也不必严刑逼供，只需要超能力——主要是Nilin右手臂上那个闪光的奇异装置发挥了作用——帮助她凭空读出了两人的记忆，了解了秘密之后，她锁定了不远处的下一个目标……

这是2084年的巴黎，一副物欲横流的反乌托邦景象。这里有更多的高楼大厦，也有无处不在的监控设施，连个人隐私也再无法得以保全。人类的记忆现在可以被数字化，被交易买卖，随之兴起的还有借此赢得巨额利润又暗地里图谋不轨的商业公司，是的，你大概想起了《杀出重围》里的Sarif Industries，只不过相比他们的生物科技，靠贩卖记忆起家的Memoreyes公司更加深不可测。Nilin曾是这家公司的前雇员，一名出色的“记忆猎手”（Memory Hunter），却因为不知名的原因被抹去了所有记忆，监禁在巴士底狱。故事就从Nilin脱狱并试图找回自己的过去开始。

人类的记忆现在可以被数字化，被交易买卖，随之兴起的还有借此图谋不轨的商业公司。

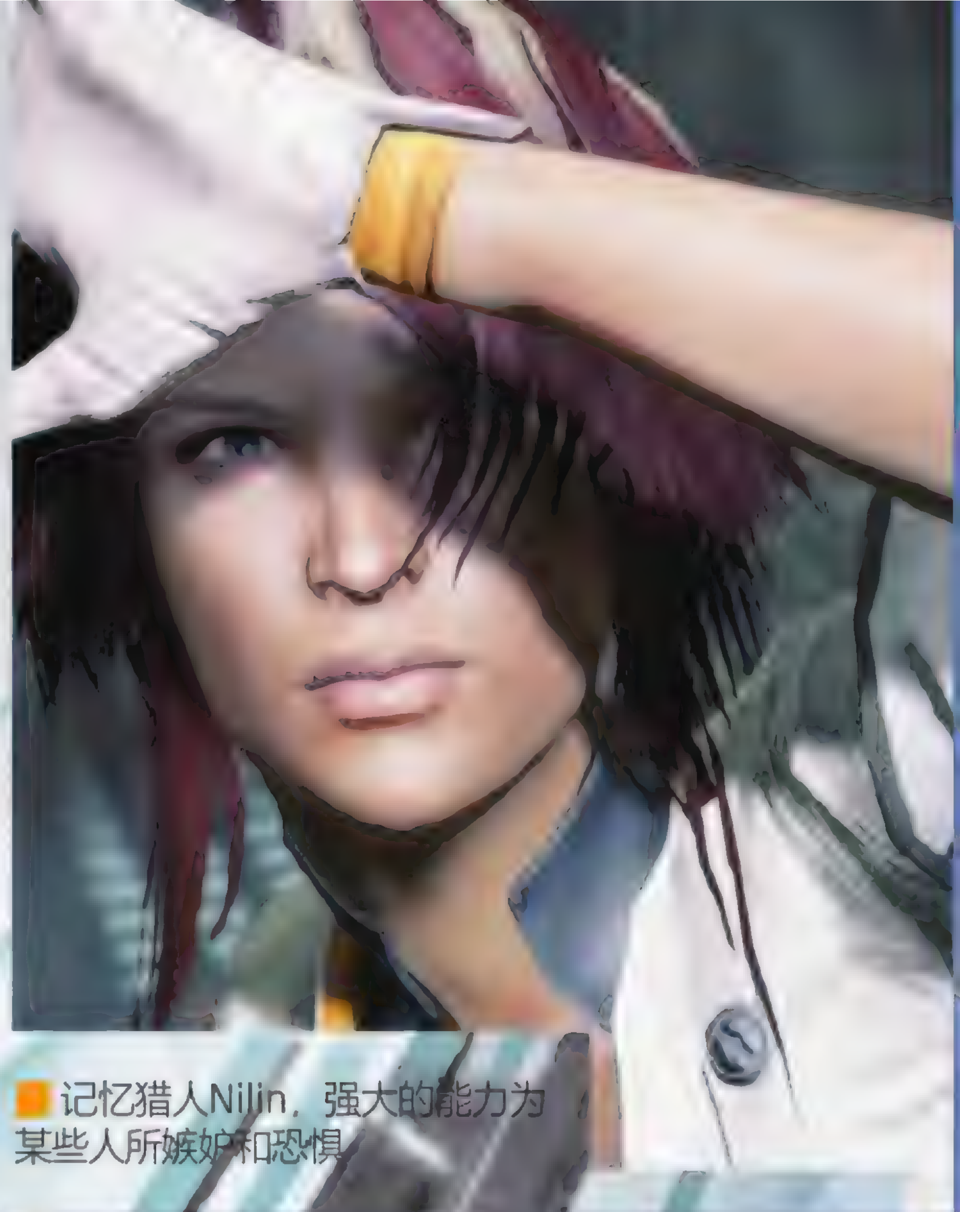
CAPCOM在科隆电玩展公布的这款全新游戏，几乎融合了时下所有流行科幻游戏的元素，既有像是“杀出重围”的赛伯朋克世界，又有如《镜之边缘》



2084年，法国巴黎，一派未来景象之中，埃菲尔铁塔直入云霄



任务下达，UI上显示出目标的全息半身像和文字介绍



记忆猎人Nilin，强大的能力为某些人所嫉妒和恐惧



右手上的奇异装置既是窃取记忆的工具，也可以把对手揍得七晕八素





Memoreyes的口号是："相信我们，我们不会遗忘你。"他们会是一切邪恶的来源么？

一样行动犀利的主角；近身格斗是必备的生存能力，但如果想要尽量平静地完成任务，也需要开动脑筋解决谜题，不能一味好勇斗狠。

gamescom上的试玩Demo展示了这个游戏玩法中的哲学，我们大概可以称之为《盗梦空间》的游戏版：当Nilin盗取路人的记忆，锁定最终目标Frank Forlan的位置后，她的助手通过无线设备下达了必杀的指令。任务通过游戏UI界面下达后，同时也显示在场景里的巨型LED屏上（考虑到科技的一日千里，我们姑且称之为LED吧），不仅显示了目标的身高、年龄、职位等基本资料，还给出了完成任务的倒计时。此时，Nilin展示了她师承Lara的动作功底，翻越高墙、爬过水管，悄然停留在一桩建筑物的窗外。

现在，屋内的目标人物Forlan与她不过咫尺之隔，Sam Fisher大叔这时肯定拔出了消音手枪，Ezio可以隔空赏他几枚飞镖，Nilin却是个和平主义者，她决定先侵入Forlan的头脑里，寻找他内心深处的薄弱环节。那么实际上也很容易找到：这位外形彪悍的Forlan大叔其实最在意的就是他的妻子Alexia，而他们最近的关系似乎非常微妙。Nilin清楚地看到他们的过去：4天前，在Forlan酒醉的时候，他们有一次严重的争吵，之后Alexia拂袖而去，只留下Forlan在那里独自喝着闷酒。

制作组并没有为难你的意思，在这里，你所选择的道具当然是具有暗示性的。

那么解决方案就很明确了：修改Forlan的记忆！在一番类似倒带的效果之后，Forlan的记忆回放到二人争吵开始之前两人碰面的时候。玩家得到了游戏的控制权，这时摆在你面前的选择颇像是玩冒险游戏——场景里分布着多种道具，有倾倒的酒瓶，有落在地上的手枪，还有房门的电子开关。选择不同的道具与Alexia互动，你就会看到不同的对话，演绎出不同的故事结局。当然，我们的目的是让这位大叔在激愤中误杀了Alexia，这样似乎修改记忆的目的就达到了。

制作组并没有为难你的意思，在这里，你所选择的道具当然是具有暗示性的。当你凭直觉扔出手里的酒瓶，结果可能只是打碎一面镜子，Alexia会像在真实记忆里那样怒气冲冲地扬长而去，你并没有改变这段记忆的最终结果，任务失败。但这并不是末日，要知道，你只

栏目编辑/梅林粉枝/merlinpinkstaff@popsoft.com.cn 美术编辑/落琪



高亮标志出的可用道具，道具下方还有使用的简短提示



记忆被重组后的Forlan看着他和Alexia的全息合影陷入了绝望

这个逃脱敌人追捕的场面并没有在实机Gameplay中展示，不过可以清楚地看到一路上可供快速通过的墙壁和平台，玩法应该与“刺客信条”等游戏类似

不过是在重新编排一个人的记忆而已，有的是重新来过的机会。于是，你可以重新倒带，选择新的道具试试，比如很显然地，选一把手枪，就会将这段故事发展到不可收拾的境地……

如果从一个AVG玩家的视角来看，Demo中的解谜过程并不出人意料，设置的谜题不会像面对老式AVG时一样，让你陷入穷举尝试的怪圈。你面对的也不是AVG平缓的节奏，而是运用了快速镜头切换的临场感极强的播片动画，这样你丝毫不必担心动作戏不够精彩了。

总之到最后，Alexia倒在了血泊里，Nilin成功Remix了Forlan的“过去”。Forlan从被侵入状态醒来之后，意识到自己亲手杀死了自己的挚爱，他悲愤交加，选择了自我爆头的可悲结局。很快他的妻子开门进入房间，目睹了可怕的一幕。是的，亮点是Alexia还活着，我们知道，之前的一切不是时光倒流，改变的只是记忆，而不是现实。

C社其实在今年5月份已经注册了“Remember Me”商标，但E3上这款游戏毫无踪影。C社没有选在自有展会Captivate，或是E3、TGS等时机，而是在科隆电玩展公布这款游戏，不能说是偶然的。一方面，本年度的gamescom吸引了众多厂商在此公布新作；另一方面，C社将这款游戏外包给了名不见经传的法国开发商Dontnod Entertainment投入制作，自然更适合在欧洲公开（这也解释了游戏场景为什么选在了巴黎）。相比KONAMI这些年外包产品品质之惨烈，C社的外包制作成功率和口碑都算是还可以，此次他们将游戏交给一个全新工作室，并且是一个开放世界的大型制作，看得出对他们很有信心。而这家工作室的成员也不是生瓜蛋子，他们的主要成员多来自知名开发商，包括前威世智的艺术总监Aleksi Briclot以及法国科幻作家Alain Damasio。

> 尽管科隆电玩展上的游戏Demo有些丢帧，但C社却宣布这款游戏最终能实现60帧。

尽管科隆电玩展上的游戏Demo有些丢帧，但C社却宣布这款游戏最终能实现60帧，而且他们表示完全看好这款动作游戏的前景，他们希望本作尽量赶在本世代主机上发售，为接下来在次世代平台上的更多续作打好基础。和《监守者》（Watch Dogs）的路线类似，下一代的GTA Like游戏似乎将迎来一个广泛的“侵入时代”。

Jake和Sherry的雪山战役，其实是再寻常不过的枪枪枪环节呀

生化危机6

名称：Resident Evil 6　类型：ACT　制作：CAPCOM　发行：CAPCOM　平台：PC/PS3/X360　发售日：2012.10.2　撰文：北京 MerlinPinkst


Jake推倒桌子后游戏就变成掩体射击了


分屏合作场面，相比前作屏幕比例更容易被接受

当KONAMI把25周年纪念版的MGS做成“细胞分裂”的时候，CAPCOM的年度大作《生化危机6》似乎并没有受到太多指责。和Snake大叔的新人设一比较，似乎应验了一些人口中“C社是最后一个清醒的日厂”的神论。好吧，我只是顺口一说，我并不是K社黑，且来看看临近主机版发售，《生化危机6》有何爆料吧……

C社在科隆游戏展曝光了一个Jake和Sherry战役的战斗视频。这段演示发生在一个冰封的雪山上，内容十分火爆。开始两个主角被困在一座小木屋内，四周大批Ada Wong的手下集结在屋外，从四周展开疯狂的攻击。起初敌人只在屋外射击，很快他们就从破裂的窗户和房顶渗入屋内，枪战即刻变成了近身肉搏，再之后，敌人爆破拆除了小屋的一面墙，涌进屋内，Jake要灵活运用射击和格斗与群敌周旋，而且免不了还要为Sherry解围。最后，Jake推倒小屋中间的桌子作为掩护，向外射击和投掷炸弹。这就完全变成了TPS风格——谁说Jake的流程只能打拳呢？

此后，两人终于撑到了剧情点，木屋后山上大面积雪崩，Jake和Sherry奋力冲出敌群，坐上雪地摩托奋力脱出。Jake和Sherry的整个流程就像之前曝光的一样，不乏勇猛的枪战，只是好像他们每一个桥段的结尾都是要跑跑跑……

科隆展期间C社公布了全新的预告片和开场CG，其中不乏第一次出现的镜头，比如向观众透露了本作故事开始前发生了什么、新的海上平台场景以及兰祥是如何遭遇病毒袭击的剧情，可以说除了一些关键的需要保留到最后的情节谜团，C社剧透了不少内容。

在Xbox 360上试玩过本作的玩家评价比较一致，那就是，尽管本作有复古的Leon篇，但整个游戏并不十分恐怖，甚至没有狗突然从窗户里跳出来。相反，战斗仍旧十分火爆，特别是Chris流程完全“战争机器”化，几乎都是移动和战斗，没有其他元素。每组主角的弹药都很紧缺，因此每个人的战斗都要打枪和格斗结合，否则很容易弹尽粮绝（因为有体力值限制，格斗技无法持续使用）。此外，那些期待复古的玩家可能要失望，只有Leon篇里有找钥匙开门一类的简要谜题，其他流

> 尽管本作有复古的Leon篇，但整个游戏并不十分恐怖，甚至没有狗突然从窗户里跳出来。



■ 克里斯战斗画面，右上角这段中文的“传染病控制通告”完全可以读通



■ ResidentEvil.net是一个免费的网页网络服务，类似EA的Origin，提供各种排名等数据统计



■ 技能环的设计颇为前卫，是日式游戏中不多见的



■ 网上流传的所谓的第五战役“序曲”选单



■ 操纵Jake的佣兵模式，地图仍旧从游戏单机场景中选取

程里几乎没有解谜元素，即使在Leon篇解谜也显得很少——开头在大学餐厅里只需要跑就可以了（那里也同样没有吓人的突袭）。Leon篇的好消息是整个流程的节奏比较缓慢，有些系列旧作的意思，就连出场的敌人也不是穷追猛打。

角色的选用和3个战役剧情穿插始终是玩家关心的。我们知道《生化危机》前两代的通关流程会因为主角不同而有所差异。本作也是如此，但C社很难费时费力将这种差异巨大化。因此你会看到，当3组主角剧情有重叠时，至多将参与主要和次要情节的角色和台词互换，而不是每个流程有完全不同的故事。Chris篇干掉的Boss，Jake篇里还要再打一遍。区别只是扮演Chris时Jake在一旁围观，扮演Jake时Chris在一边看热闹……即便如此，你仍旧可以通过不同的流程了解更多的剧情。每组角色当中的两个人物都可以控制，只要在每章游戏开始前更换即可。两个角色的武器和能力有所差异，战斗的感觉会很不同，据说有些次要场景是只有某个角色才能到达的。这意味着你想探索游戏的全部，必须用两个角色分别通关一遍此章。

本作在装备、道具、技能系统上都做了一定改进。道具栏的限制被取消，你现在可以携带许多道具和装备，但使用道具和装备都是实时的，也就是说你得边战斗边换枪支子弹，或者边跑边组合草药和治疗。武器商店和商人被取消，但你可以买技能（也是每章结束后查看列表）。技能可以购买和升级，涉及射击、格斗、移动、防御等许多方面的提升，也包括特技，如濒死时复活、利用环境杀死敌人使敌人自相残杀等。购买技能的点数来自于之前关卡里的奖励，在一周目时应该不能随心所欲地购买。购买后的技能可组合设定成一些战斗方案，系统预留了8个栏位让玩家自定义，之后可在战斗中即时切换到想要的技能组合。

> 本作在装备、道具、技能系统上都做了一定改进，道具栏的限制被取消。

在单人剧情外，还有多种玩法值得期待。自4代开始备受好评的佣兵模式也会在本作发扬光大。最后要提到的是，网络一度流传本作还有第五战役“序曲”（Prelude），C社已经澄清说，这不过是本作多人模式的一个入口，虽然它的名字叫做“序曲”……

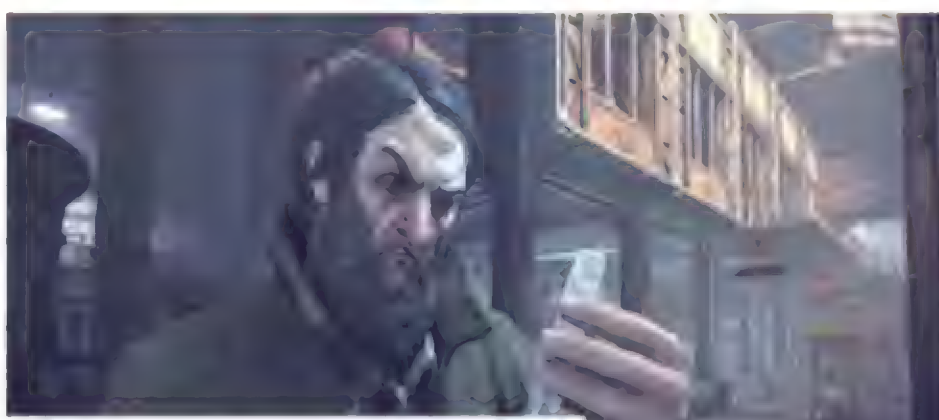
《生化危机6》的主机版已于10月2日发售，PC版发售日预计为年底。

■《声名狼藉》让古典潜入类游戏复活，秘密行动和不杀一人是最高境界，而一旦开战，你也可以豪快地向帝国鹰犬发出狂吼

声名狼藉

■名称：Dishonored ■类型：FPS ■制作：Arkane Studios ■发行：Bethesda Softworks
■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2012.10.9 ■撰文：北京 MerlinPinkst


■ 女王Jessamine和她的女儿Emily，寻找女孩的下落会是主角的使命之一


■皇家物理学家Anton Sokolov，疯狂致力于研究能够抵御鼠疫的仙丹妙药


■ 局外人现出神迹，引导这位天选者拯救一切

Corvo Attano，女王的贴身侍卫，因为女王被杀事件而含冤入狱。摄政王Hiram Burrows将所有罪名强加在Corvo身上，他失去了荣誉，声名狼藉。然而Corvo知道，一切的幕后主使就是臭名昭著的摄政王，前间谍机关的首脑。在他治下的王国怨声载道，叛乱四起，女王遇刺一案的调查草草了之，女王的女儿亦被绑架，不知所终。

这就是Arkane Studios的新作《声名狼藉》要讲的黑暗故事。脱胎于英伦三岛的地理历史，编剧塑造了一个叫做群岛（The Isles）的世界，在这里，4个独立的王国各谋其政，而有关Corvo这血腥一页的起点就是岛国Gristol的首都Dunwall城。

命运带给了Corvo洗清冤屈的机会，这个领罪待死的囚犯被神秘的“局外人”（The Outsider）所搭救。局外人在岛国时空里是个半神半魔的超自然存在，受到万民敬仰，也是这个世界一切魔法力量的来源。局外人只会在那些将会改变历史命运的人之前现身，并赋予他们无上的超能力，现今这个人就是Corvo。他接受了局外人赐予的面具，他的手上烙下了奇异的符文，就要去拯救世界。

> 局外人只会在那些将会改变历史命运的人之前现身，并赋予他们无上的超能力。

虽然当今年年初《声名狼藉》在《GameInformer》杂志独家公布时看起来并不起眼，大量的原画也掩盖了游戏本身的艺术风格，但它有可能会是2012年最令人惊异的黑马。游戏的世界设定、画面风格以及音乐等都被认为极为出色，从E3到科隆电玩展征服了许多欧美媒体和玩家。它精心编织的故事令人着迷，而近期公布的若干试玩版也勾起人们对早期潜行类游戏的怀念。

我们知道，本作引以为豪的是自由的环境和多种完成游戏的方式。制作组公布的一段金丝猫（Golden Cat）关卡演示将这种潜行游戏的开放性体现得淋漓尽致。

即使可怕的瘟疫肆虐，腐朽的贵族仍旧像是末日般地开着狂欢派对。金丝猫是帝国首都的一家高级会所，活色生香的女子们吸引了帝国的大人物，甚至包括摄政王本人。而今天我们的目标是Pendleton兄弟，国会的腐败议员。游戏可以以4种难度开始（不同难度下敌人的攻击强度和主角回血速度不同），开始后主角从街角的阴影中小心翼翼地走出来，他可以贴身到



■ 技能环打开时时间并不完全停止，只是变缓而已



■ 快餐化的潜入游戏都流行穿墙视觉，代号47不也有超能力了么



■ 关卡中可以收集随处散落的符文，它是提升超能力的重要道具



■ 和许多老式潜入游戏一样，你必须观察NPC的行动，掌握他们的规律和弱点



■ 可靠的船夫将Corvo载到金丝猫附近的码头，你可以在水边直接附身为一条鱼，潜入这个奢靡的风月之所

任何掩体处探身观察，然后悄无声地从身后干掉路灯下站岗的哨兵。之后，热键呼出技能环，你可以装备新的超能力（也可以编辑UI把这些能力设定在快捷栏里），比如“闪现”（Blink），再行前进。闪现近乎瞬移，可以让你快速地在相隔较远的建筑物高处移动，在阳台间快速旅行，来到金丝猫附近。

有很多种办法潜入会所（制作组声称有八九种），你可以从后门、打破的窗户潜入，也可以附身（Possession）为动物，演示中Corvo就附身到河中鱼类身上，从下水道游进了会所。注意这个附身，其实相当于主角变身成鱼（但只有面前有鱼时才能变身），当他附身结束时，自己的真身也就进入建筑内部了。

在潜入中，如果遇到紧急事态，有许多技能可以帮你的忙，比如有一个类似子弹时间的技能，开启后敌我双方都在慢动作运行，甚至子弹也是，但你在技能取消前无疑赢得了思考的时间。

潜入之后，偷听NPC对话十分重要，往往听到关键信息后，你的任务目标也会有所改变；查看屋内散落的档案会了解目标可能现身的地方，而关键的道具同样重要。之后的探索中，有大量的物品道具可以顺路搜刮，最重要的是从金丝猫的老鸨身上找到关键场所的钥匙（这也是个体现自由度的地方：你可以弄晕也可以杀了她，也可以对她置之不理，之后完全靠暴力硬闯，全凭你去选择）。一路上，潜行最主要的方式仍旧是闪现，直到你神不知鬼不觉来到底层的土耳其浴室，也就是其中一个Pendleton的藏身之所。有很多办法可以解决掉蒸汽房里的冤家对头，但伪装成一次意外是最上等的，到隔壁调节蒸汽阀门，让高温气流畅快地喷涌进房间去吧……

以上的任务用暴力方式也可以完成，只是这样就失去了古典隐秘行动游戏的情致了。

刚才我们看到的是尽可能秘密行动通过本次任务的方法，在暗杀的最后关头，你也可以选择不杀一人完成任务——把Pendleton绑架之后交给一个可靠朋友，把这个可怜虫囚禁在某个偏远的矿场里做苦工度过余生，也是很仁慈的手法嘛！

其实以上的任务用暴力方式也可以完成，而且更符合如今FPS游戏的潮流，只是这样就失去了在我们十分崇尚的古典隐秘行动游戏中寻找乐趣的情致了。

NEED FOR SPEED™ MOST WANTED

极品飞车最高通缉

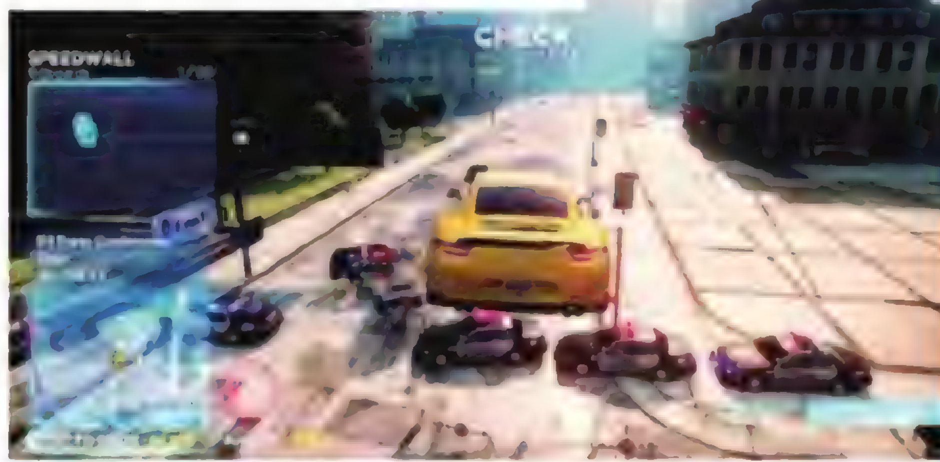
■名称：Need for Speed: Most Wanted ■类型：RAC ■制作：Criterion Games ■发行：Electronic Arts ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2012.10.30 ■撰文：晶合实验室Oracle



■玩家可以自定义头像，上传自己的照片独领风骚；数字则显示出排行榜的玩家基数将是巨大的



■与前作的自然风光不同，本作场景定位在一座发达的海滨城市



■在玩家的强劲冲击下，警车封锁线是如此不堪一击

在之前的前瞻中我们提到了新《最高通缉》城市地图的开放度，以及速度墙，也就是“最高通缉”排行榜。速度墙的核心是：一旦玩家从一条赛道的起点到终点间跑出一个好成绩——可能是因为你发挥超常，也可能是误打误撞找到一条捷径，哪怕这只是发生在单人游戏里，发生在你与警车的追逐中，你的成绩都会自动上传到速度墙上，排名靠前的自然就成了人人都想超越的对象。在这一作的种种设定中，不难看出，新的《最高通缉》正在转变重心，将一张以剧情为主导的黑名单变为以玩家竞争为主的竞速社区。

在NFS9（也就是《最高通缉》原作）中，玩家需要不断赢得各项赛事，获得奖金，改装车辆，打败黑名单上的15名车手。此间玩家还得不断修改自己的档案和信誉，使自己成为警方黑名单中的最高悬赏者，这正是“最高通缉”这4个字的由来。但在新作中，“最高通缉”被赋予了另一种含义。E3试玩版给我们展现了这样一场经典的竞速过程：在干净明亮的画面里，玩家在雷达的指引下飞驰在一座巨大的城市里。此时玩家一面要和对手竞争，一面还得摆脱紧追不舍的警车。在保持领先势头，穿梭数条街道，通过巧妙的路线选择甩掉几辆警车后，游戏突然自动暂停，显示出玩家完成当前赛道的时间与在速度墙上的排名，紧随其后的还有“最高通缉”排行榜。这个排行榜是以SP点数来进行排名的。按照系列传统，这里的SP应该不会是技能点数（Skill Point）之类的东西，而更类似于成就、信誉或通缉值一类的设定，可从某个角度反应玩家的游戏水平。

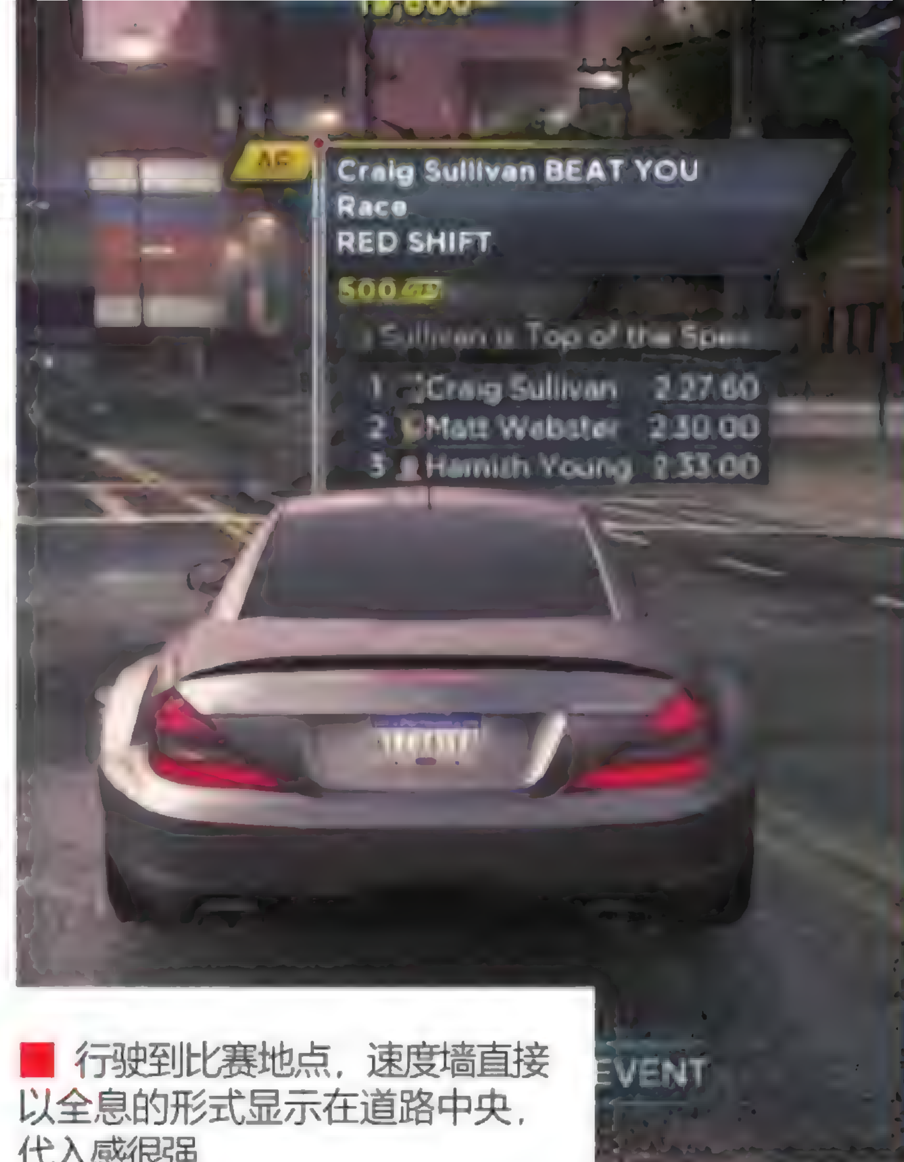
> Autolog在本作里可以说是无处不在的，这与当年NFS9的理念形成了鲜明反差。

值得注意的是，在一段演示视频里，画面定格的一瞬，我们可以很清晰看到当前玩家的“最高通缉”排名是第10名，尽管排行榜的SP数值很大（有十几万），但每个名次之间数值的差异非常小，只有几十。这些数字很有可能意味着“最高通缉”排行榜将是整个服务器的排名，而非速度墙那样仅局限在好友圈子里。登上“最高通缉”的榜首，傲视群雄，将是玩家持久游戏的最大目标。

为了强化在线体验，Autolog在本作里可以说是无处不在的。你的游戏行为会持续上传到服务器上，通过速度墙与好友们进行对比。仅在官方公布的4



■ 车辆在土地上行驶时，泥土飞溅，这种细节是以往的NFS系列中比较缺乏的



■ 行驶到比赛地点，速度墙直接以全息的形式显示在道路中央，代入感很强



■ 好友之间互相刷新成绩，将成为本作耐玩度的一大来源



■ 游戏画风一扫前作的冷色调，回归当年《最高通缉》暖洋洋的调子，夕阳西下，美景尽收眼底



■ 与其它车辆碰撞会迸发激烈的火花，撞击的力度表现恰到好处

视频里，屏幕左下角的速度墙提示就出现了十几次。速度墙不仅包含你的赛道成绩，也包含“最高测速器记录”“最远跳跃距离”“撞毁几块广告牌”等有趣的纪录。在很多赛车游戏里都可以看到类似的统计数据，但当统计数据通过速度墙与好友进行联动时，玩家便会从这里获得持续的成就感。

如同Criterion Games以往的作品一样，新《最高通缉》强调无缝的游戏体验。他们把《火爆狂飙》和《热力追踪》中的经验彻底运用在这款新作中。游戏场景建立在以纽约为原型的Fairport城，地图里的主干道长达100多英里，还有3倍于主干道、错综复杂的支线。随着你在城市中闲逛，赛事是无缝插入的，你无需重复“打开菜单—选择赛事”这样的枯燥步骤，玩家只要操控车辆来到地图上标记的赛事图标处即可开始。此时我们也能很明显看到速度墙与赛事的联动：道路中央赫然浮现着一个全息窗口，显示出谁最近打败了你。你可以直接开始赛事，刷新对方的记录。

除了这些常规比赛外，新的《最高通缉》提供了一种Meet-up机制，在这种机制下，玩家无需等待所有人准备就绪，多人比赛在人数凑齐之前就能开始，先加入的玩家可以进行一场类似排位赛的竞争，通过比拼速度和分数，决定各自发车位置，玩家在这个过程中获得的点数和Boost槽也会保留到正式比赛中。看起来这个设定对后加入的玩家很不公平，但事实上，先行进入的玩家在排位赛中受到的车体损伤也会一并带入到正式比赛中，是保存实力，后发制人，还是高调出击，一马当先，赛事在无形之中，多了一些策略性。在另一种团队比赛里，8位玩家分成两组进行对抗，以“击毁”对方车辆（尤其是领队车）为目标，展开激烈的交锋，很明显，Criterion Games在力求还原《最高通缉》神韵的同时，还夹带了不少“私货”啊。

> 如果在比赛中遇到警察，即便比赛结束，玩家仍要手动摆脱这些难缠的对手。

由于本作大大削弱了剧情要素，你无需按部就班地跟着剧情解锁新车，所有车辆在一开始就会开放，对休闲玩家无疑是一个福音。但遗憾的是，警察将不会出现在多人游戏里，那些希望像《热力追踪》那样，无缝切入到其它玩家的游戏里，扮演警察追逐对手的家伙可能会失望了。

■多人游戏上演的是各个种族的大乱斗，于是画面右边的漂浮者果断乱入了，而且他终于不再飘在个球上了

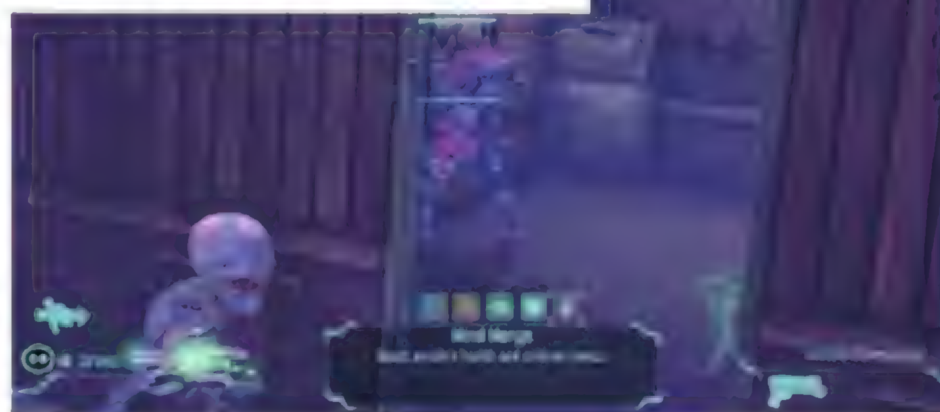
幽浮未知敌手

■名称：XCOM: Enemy Unknown ■类型：RTS ■制作：Firaxis Games ■发行：2K Games
■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2012.10.9 ■撰文：湖南兔子半妖


■这只是全种族对抗的概念图，实际游戏中人类完全可能跟异形是一伙的


■筋肉星人铁拳出击，蛹化人完全无法招架，好吧，实际游戏里也许没这么悬殊

■虽说小灰人的射击可能没什么准头，可在近距离被贴身扫射还是有危险的



多人游戏永远是延长游戏生命的好方法，也是如今单机游戏必须附属的功能，所以向来以高难度单机任务关闻名的“幽浮”系列在此时公布多人游戏信息并不让人觉得奇怪。《幽浮——未知敌手》的多人游戏以回合制方式进行，游戏一开始会有个“点数池”界面，玩家可以在这里购买部队派往战场，所有单位都可以购买选用，但强力单位价格昂贵，较弱的单位价格便宜。每个玩家有大约90秒的时间完成自己的部署和行动，而后就进入下一个玩家的回合。

有趣的是，多人游戏并不是我们预想的合作杀虫模式，而是各个种族间的大乱斗。没错，玩家可以操作的将不止是人类部队，而是各个种族乱入的组合。唯一的限制只是购买单位和装备的资源点。下面列出已有详细介绍的将要登场的各个可选单位。

士兵（Soldier）

人类士兵是游戏中最灵活多样的战斗单位，因为他们有最多的可选职业和最多的可搭配的装备。装备幽灵战斗服的士兵可以实现隐身功能，装备大天使战斗服的士兵可以短时间飞行。当然，所有的武器、战斗服和零零碎碎的装备都是要花钱的，你大可以把一个士兵打造成重装备上天入地轰杀一切妖魔的猛男，但那可是得大把的银子啊……所以，有时也可以用些折衷的手段，比如说，不用大天使战斗服，而是用一个简单的抓钩，照样可以让你飞上房顶……

小灰人（Sectoid）

小灰人无疑是最弱小的外星战斗单位，当然购买他所花的银子也是最少的。小灰人缺乏造成大量伤害的能力，但不要小看，他们可有“心灵融合”的独门绝技，可以为己方的强力战斗单位提供一些掩护。此外，小灰人虽然枪法一般，但胡乱扫射两下压制敌人总还是可以的，如果有敌人一头撞上他们泼出的弹雨的话……那当然也会伤得不轻。

> 小灰人无疑是最弱小的外星战斗单位，当然购买他所花的银子也是最少的。

小灰人指挥官（Sectoid Commander）

小灰人指挥官作为小灰人的头头当然是要强力那么一点的，他们拥有更多的生命值、更强力的心灵融合技能，还可以用心灵控制能力来控制敌人的单位，但随之而来的就是更高的价格。



掩体对敌对双方都很重要，处于开阔地带的单位很可能一个回合内就会被干掉



远处的漂浮者依靠背后的喷气背包浮空，手中的武器会喷射绿色的毒液

在国外网站上事先预订了《未知敌手》游戏的玩家将免费获赠一个叫做“精英战士”的DLC。激活DLC后，玩家的兵营里会立刻出现一名外观以《幽浮》原作（X-COM: UFO Defense）为灵感设计的新兵。此外还将得到全新的盔甲包和自定义盔甲涂装的功能

麻杆人（Thin Man）

看麻杆人的那个样子就知道他们相对来说弱不禁风，生命值较低，伤害能力也很差。除了用乱射的方式来压制敌人外，他们还有很高的机动能力与喷毒的特殊攻击方式。

蛹化人（Chrysalid）

蛹化人是一种价格昂贵的快速近战单位。当然，他们的高价位不完全是因为他们的近战能力，而是由于被他们所杀的人类受害者会被转化成为一种类似僵尸的生命体。过一段时间后，这样的僵尸将会变成全新的蛹化人，生生不息。听起来很厉害，但是考虑一下，近战单位总是要迎着敌人的弹雨前进的啊。

生化飞碟（Cyberdisc）

生化飞碟当然拥有飞行的能力，在空中慢慢飘就意味着所有的纯近战单位见到他们就只好抓瞎了。因为生化飞碟的强劲火力使他们可以尽情地向各种建筑和掩体倾泻火力，把什么墙壁、车辆统统炸成垃圾，让敌人无处可藏。此外，生化飞碟还免疫任何心灵感应能力的影响。最后，他们还有一项被称为“死亡爆破”（Death Blossom）的大范围强力攻击技能，听起来很像是自爆。综合以上的各种能力，你肯定猜得出，生化飞碟必然是游戏里最昂贵的单位之一。

狂暴战士（Berserker）

狂暴战士是一种生命值多到爆的强力近战单位，当他们发动公牛式撞击的时候，影响区域内的所有敌人都会被撞得七荤八素。当然，我们都猜得出狂暴战士的价格很高。而更糟糕的是，有些外星人是可以悬空的，比如生化飞碟和漂浮者，只能近战的狂暴战士在他们面前就是不能还手的待宰羔羊。

狂暴战士是一种生命值多到爆的强力近战单位，区域内的所有敌人都会被撞得七荤八素。

此外，制作组还在考虑将其他的外星种族，比如筋肉星人（Mutons，这东西在原作里的造型就是个连体装肌肉男，现在好了点……）和漂浮者加入到多人游戏之中，但由于其对对战平衡性的影响，具体的可选种族列表还有待调整。而考虑到接近发售，多人游戏的调整还在进行，想必后续的DLC也是少不了的。

那么，享受《幽浮》FPS版暂时搁置后由Firaxis Games以超快速度带来的全种族大乱斗吧！

■ 恶魔之子隐藏在充满神秘感的家族，他最终会完成撒旦赋予的使命吗？

LUCIUS

卢修斯

■名称：Lucius ■类型：AVG ■制作：Shiver Games ■发行：Lace Mamba Global ■平台：PC
■发售日：2012.10.26 ■撰文：北京红黑军团


■ 可自由探索的庞大宅邸，都是腹黑少年兴风作浪的舞台


■ 浴室谋杀是再常见不过的惊悚片段落了，但我们好喜欢……


■ 每个家族成员都有自己的故事和秘密……

出生于1966年6月6日的Lucius看起来是个正常的男孩，生活在一个安逸的家庭，直到他6岁生日那天，他真正的父亲，也就魔王找上门来，结束了他无忧无虑的生活。从此Lucius变回了恶魔之子，成为恶魔在凡间的杀人帮凶，协助他实现控制人类的阴谋。而首先一步，就从杀死Lucius的家庭成员开始……

惊悚题材的冒险游戏数不胜数，但似乎还没有《卢修斯》这样大胆的。从电影《凶兆》（The Omen）和《驱魔人》（The Exorcist）中得到灵感，本作塑造了一个极其黑暗的恶魔少年。但冒险游戏的特质决定了你不会像动作游戏那样去直接秒杀对手，在本作中，你必须像一个隐藏极深的变态杀手，需要利用各种场景道具制造貌似合理的意外和事件达成目标，还不引起怀疑。例如，Lucius的叔叔是个情色摄影师，和家中许多女性成员保持暧昧的关系，就连女仆也不放过。Lucius的第一个暗杀对象就是这名倒霉的女仆，他成功地将她引入一间冷藏室，然后制造门锁损坏无法出去的假象，将这名女子活活冻死。

整个游戏的场景都在一个维罗利亚式的大宅里，随着探索的深入，你将发现豪宅中更多的隐藏区域。在这里，主要和次要人物进进出出，在各个房间里活动，昼夜循环系统保证了他们都具有活动规律。3D的环境大多数是可以自由探索的，这增加了恶魔男孩害人的自由度，当然也有可能让你有点无所适从，此时卢修斯的日记会成为破解谜题的关键所在。

> 你必须利用各种场景道具制造貌似合理的意外和事件达成目标，还不引起怀疑。

总之，游戏早期的流程更像是在玩一款AVG，你需要寻找、收集和使用道具，后期的流程会逐渐启发Lucius的超能力，如心灵感应和意念驱物，所以玩法会更加向动作游戏靠拢。在某些段落里，少年杀手需要隐秘行动，特别是不能被那些前来宅邸里调查离奇命案的警察们看出破绽——这的确是个玩法上颇为特别的AVG。

打通游戏你将发现，这是一个前后约20天的故事，每天Lucius在一个占卜板前和撒旦交流，取得任务（有主要和次要任务之分）。开始Lucius是完全被魔王控制的，在任务进程中，目睹了太多血腥事件的Lucius会逐渐有所触动，并试图反抗他“父亲”的残暴之举……

空中冲突太平洋航母

■名称 Air Conflicts: Pacific Carriersy ■类型 ACT ■制作 bitComposer Games ■发行 bitComposer Games ■平台 PC/PS3/X360 ■发售日 2012.10.11 ■撰文 江苏防弹手柄



■无论是进攻还是防守，都是围绕敌我双方的航母进行的



■与《皇牌空战6》类似，你可以申请下方的友军舰队为你提供对空火力支援

本作是街机向的飞行射击游戏“空中冲突”系列的最新续集，其前作《秘密战争》（Secret Wars）赢得了世界媒体十分下等的评分，续作已经改换制作组重新开发。从副标题就能看出，它的背景是太平洋战争。玩家将跟随美国海军太平洋舰队经历奇袭珍珠港（当然是被偷袭）、中途岛战役和维克岛战役，将不可一世的日本海军全歼于波涛汹涌的大洋之中。与《皇牌空战》这样的“空中打飞机”游戏不同，在战略地图上，玩家扮演的是一个庞大航母编队的司令官，如何展开部署，怎样根据任务类型挑选合适的机种升空作战，都取决与你的决策。

在空战过程中，玩家担任的是飞行编队的长机，在忙于“斗狗”（Dog Fight）的同时还要对整个团队发出各种策略指令。当然，想靠发号施令就战翻拥有神风精神的日本飞行员是不可能的，事实上你的僚机战力相当不靠谱，需要玩家钻入苍蝇堆中发挥无双精神，才能为友军指引通向胜利的道路。

即便在一次作战行动中，你驾驶的战机也不是从一而终的。比如在攻击对方航母时，首先需要玩家驾驶“野猫”（F4F）同轻盈的零式战机缠斗，待获得制空优势后再切换到鱼雷轰炸机，贴海飞行给对方的巨无霸送去“烟花快递”。在进行岛屿登陆作战任务时，你甚至可以化身“超级空中堡垒”（B-29）的机枪转塔射手或是投弹手。战斗中玩家也可以自由切换到任意己方战机的座舱中，让王牌随时都能出现在最需要的空域。

与前面介绍的《空中冲突——太平洋航母》类似，《航母指挥官——盖亚任务》依然是一款以航母为主题的战争游戏，只不过玩法从动作改成了策略。本作以科幻小说《盖亚宇宙》（Gaea Universe）三部曲的第二集为剧情基础，将让玩家一步步从新手舰长成长为运筹帷幄的指挥官，带领你的部队力挽狂澜。在科幻背景下，你的母舰升级成为巨大的空中飞行载具平台（是的，就跟“妇联”中神盾局的机动老巢一样），让你彻底摆脱了地心引力的束缚，要用完全立体化的作战体系对敌人实施空地大绞杀。

游戏是从玩家的母舰硬着陆到敌对岛屿上开始的，在这里你需要从部署兵工厂和护卫舰开始打造自己的作战体系，然后从重围之中杀出一条血路。虽然玩家是一个庞大航母编队的舵手，但你唯一可以直接控制的只有自己的母舰，确切地说，是它的动力和甲板上的武器系统，而护卫和攻击单位都是自主运作的。如果你不能给攻防体系配置合适的作战装备，对情报工作也没有做足功课，那么这些本质上属于“无脑”的单位就会被各种击毁。

游戏的战略界面会为你呈现岛屿的卫星视图，玩家可以像Google Earth那样自由缩放得到完全3D化的细节模型，但在没有侦察到的区域，敌人的任何防御部署都是不可见的。游戏中最重要的两种单位是无人机和侦察节点，前者可以为编队打开地图，后者能在已经到达过的地区留下“眼线”，这样即便是在脱离视线之后，敌人的一举一动也逃不过玩家的眼睛。



■所有作战单位的图标都显示在屏幕下方，你可以对它们实施间接影响，提供情报和火力支援，但无法具体进行操控



■主战坦克的炮塔视角，HUD显示它正在发射穿甲弹

航母指挥官盖亚任务

■名称：Carrier Command: Gaea Mission ■类型：SLG ■制作：Black Element Software ■发行：Bohemia Interactive ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2012.10.2 ■撰文：江苏防弹手柄

毁灭战士3大杀器版

■名称：Doom 3 BFG Edition ■类型：FPS ■制作：id Software ■发行：Bethesda Softworks ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2012.10.16 ■撰文：北京 红黑军团



■ 拥有“战术手电”后，本作的惊悚元素将有所降低，喜欢枪枪的玩家可以尽情宣泄怒火

■ 这次id承诺，游戏中的子弹供应量不会再捉襟见肘



约翰·卡马克在各方面没有达到预期的《狂怒》之后的新作是什么？答案是《毁灭战士3》的炒冷饭。《毁灭战士3大杀器版》将是2004年原作的高清化版本，而且对FPS硬核玩家而言非常具有收藏价值，因为它包含了“毁灭战士”前两作、《毁灭战士3》于2005年推出的资料片《恶魔复活》（Resurrection of Evil）以及7个新的单人关卡——《失落的任务》（Lost Mission），按id的说法，这些关卡是从三代中剪掉的，如今重新加入才是《毁灭战士3》的完全版。

命名本作的“BFG”来自“毁灭战士”系列中的最强武器BFG9000。这把铁质大枪发射绿色电球，能秒杀玩家面前几乎所有的怪物。缺点是扣动扳机后需要等一段时间才能发射，如果玩家太长时间不发射，这把大杀器会自爆将玩家炸死。

HD化的《大杀器版》体验也发生了一些变化。首先是手电筒的使用，原作中要么只能举起它来观察黑暗中的敌情，要么只能举起霰弹枪朝着乌黑一片的密闭金属空间中狂轰一气。而在本作中，游戏允许玩家通过战术导轨将手电装到枪身上——虽然这在今天的FPS中已经算不上什么了。制作人Tim Willits认为，前作中玩家将大量时间花在了在黑暗环境下寻找弹药上，本作也会着手进行一些改变。在有光照的环境中，角色的移动速度会明显加快，并且更容易在角落中找到补给。

总之，《大杀器版》的少许改变更强调动作射击元素，当然也不致太过冲淡原作的惊悚冒险和生存主题。玩到本作的玩家大概心里想的多半是，这难道是《毁灭战士4》的热身？

为纪念007电影诞生50周年和最新一部系列电影《天降杀机》（Skyfall）的上映，拥有游戏改编权的Activision推出了新作《007传奇》。A社买下改编权后发行的首作《血钻》（Blood Stone）素质一般，采用枪战和竞速结合的诡异玩法，手感低劣，流程冗长。因此A社放弃了给新电影量身订做专一游戏的机会，来了个过往电影加新作的大串烧。除最后面市的《天降杀机》外，还另外选择了5部系列史上的名作改编为单机任务，使你能够重温James Bond的辉煌岁月。

E3期间本作已经公布了两个章节的试玩，情节来自电影《太空城》和《女王密使》，科隆电玩展上Activision又公布了另外两个篇章——《择日而亡》和《杀人执照》的单人任务，仍旧保持每集一个邦女郎的火辣阵容。比如在《杀人执照》原片中，Bond因特工Felix Leiter的妻子被奸杀而执意调查墨西哥毒枭Franz Sanchez，结果被没收了他独有的“杀人执照”。没有情报机关的支持，Bond决心一个人独干完成复仇。游戏忠实复制了这一段剧情，Bond得到了他的老熟人、CIA女特工Pam Bouvier的帮助，一路杀向Sanchez的毒品工厂。

试玩版中的每个章节里都浓缩了剪辑自007电影的镜头片断，以便简要地介绍剧情。游戏沿用了《血钻》的引擎，图像效果只能说马马虎虎，除了打枪情节，仍旧有飚车的桥段（在《女王密使》里则是比较有新意的滑雪关），只是浓缩而成的6个任务想必不会比《血钻》中更拖沓了。游戏支持合作，通过分割画面最多允许4人同时连线同乐。



■ 《杀人执照》章中的女主角是当年电影主演Carey Lowell的真人容貌重现，脸型极为逼真

■ 忠实于电影的情节，最后主角们一路杀向制毒工厂



007传奇

■名称：007 Legends ■类型：FPS ■制作：Eurocom ■发行：Activision ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2012.10.16 ■撰文：北京 红黑军团

纪元2070深海

■名称：Anno 2070: Deep Ocean ■类型：RTS ■制作：Related Designs ■发行：Ubisoft ■平台：PC ■发售日：2012.10.4 ■撰文：北京Morgana



■在海底世界有着全新的资源等着玩家去发掘



■海啸袭来，靠近海岸的地面的土地也将遭到侵蚀

作为《纪元2070》的资料篇，《深海》继承了原作高度科幻的风格。资料片将带领玩家踏入神秘的海洋世界，超过150个任务和30个成就等着玩家去挑战，加入了一个新派系“The Techs”，选择不同的派系还会获得不同的奖励物。“深海”将成为本作的游戏舞台，它由城市中一帮科学天才所创建，是知识分子阶级活动的区域，所有建筑都沉浸在一种浪漫的蓝色调中。不过，新的场景也会带来新的灾难，比如海啸将有可能侵蚀城市中的大面积土地。

新作中有全新的能源、载具和产业链，玩家将去深海中开采珊瑚、矿产资源，探索稀有海生动物和稀有的酶等。配合本作的主题，游戏将提供共计12种为科学天才量身定做的仿生学套装，这会提升他们的满意度，从而给城市创造更多的税收。为了制造这些套装，玩家需要打造一个由4个步骤所组成的全新产业链，为“纪元”系列之最。产业链中需要生物聚合物和海洋性脂肪酸等原材料，都是罕见的物质。海底的运输路线设置和以往一样，只需简单的鼠标操作即可完成——标记为普通路线，所有船只（包括潜水艇）会在海上航行；标记为海底路线，潜水艇则会自动下潜。

最终，通过采集地热作为新能源，玩家能够在海面之下建造大规模的生产设施，甚至可能获得对人类而言最重要的需求之一——无限的能源供应。岛屿之间可以通过能量发射装置传输能量，玩家也可以建造宏伟的纪念碑和新建筑来装点自己的城市。P

世界拉力锦标赛3

■名称：WRC 3 ■类型：RAC ■制作：Evolution Studios ■发行：SCEE ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2012.10.21 ■撰文：江苏防弹手柄

从拉力模拟到野地撒欢，“科林·麦克雷”系列的子品牌“尘埃”已经完全向快餐转型。拥有“世界拉力锦标赛”完整授权的WRC系列，现在成了为数不多的坚持真实模拟的品牌。你依然可以在真实的赛制和赛道中，同勒布（Sebastien Loeb）、索伯格（Petter Solberg）等顶尖好手一决雌雄。然而，这个时代已经不大允许有让人在驾驶舱中正襟危坐的RAC游戏的存在，Evolution工作室此番也准备进行一些娱乐向的尝试。比如“尘埃”中撞泡沫门的事件，在WRC中将更加富有挑战性：赛道上会平行出现3个泡沫门，只有玩家行驶到很近的区域时，其中的一个才会变成绿色，需要玩家用急速反应和驾驶技巧迅速撞向目标，根据玩家所耗费的时间、撞击成功次数、车损等表现来计算完成挑战的最终等级。

拉力赛的参赛选手是无法同时发车的，以往通常都是以“幽灵车”的方式来增强追逐感和速度感。而在本作中，数十辆赛车会按照F1大赛那样从各自的发车位置同时杀出——WRC3就是允许这种匪夷所思的发车方式。那些世界知名的拉力选手是以大Boss的形态出现在一些特定赛道中的，比如说在葡萄牙的Santa Maria da Feira，你就会遭遇在这条山路上胜利次数最多的车手Markku Alen，我们会并驾齐驱同他进行一对一较量，最终战胜他的“化身”。启用全新图像引擎Spikengine后，本作的画面效果已经直逼“尘埃”系列，科隆电玩展上提供试玩的葡萄牙碎石赛道和威尔士森林赛道已经到达了照片级的效果。此外，新引擎在车体、赛道的拟真上也有所提高。P



■意大利的Sanremo赛道，单一的柏油路，还有风景如画的阿尔卑斯山美景

■肯尼亚的Nairobi拥有碎石路面和恶劣的自然条件，很少有车辆不爆胎和发生机械故障



死亡岛激潮

■名称 Dead Island: Riptide ■类型 FPS ■制作 Techland ■发行 Deep Silver
■平台 PC/PS3/X360 ■发售日 2013 ■撰文 北京红黑军团

■ 落水的Logan亟待救援。如今不光是僵尸和病毒，所有热带的风雨激流都在和英雄们作对



■ 前作的枪支很长时间里尽显废柴本色，期望本作有巨大改善



■ 第五主角现身，不过队伍里的男女比例依旧失调啊



■ 游戏做到第二代，主角们通过实战学会了策略地打僵尸

在西雅图一年一度的PAX Prime游戏展期间，Deep Silver公布了两款旗下品牌的续作，一个是《圣域3》，另一个就是《死亡岛》的续集。由于原作大卖，超出了发行商预期，续集到来是迟早的事，Deep Silver表示，这款游戏是系列在本世代上的终结一作，它既不是资料片（定价达49.99美元），也不是《死亡岛2》，在预示了本作的规模着实不小的同时，也暗示未来会在新主机上看到更多的系列作品。

本作的副标题“激潮”便是游戏的最大特色。在前作中主角们乘直升机逃离了南太平洋上的Banoi岛后，幸存者们登上了一艘安全的军方船只，等待靠岸。其间一场猛烈的风暴了袭击了这艘大船，季风裹挟着之前的僵尸病毒袭来，感染了所有船员，梦魇再次降临到4位主角身上。这一次他们漂流到一座叫做Palanai的小岛靠岸，暴雨和病毒同样袭击了此地，不仅繁衍出了新型僵尸种类，整个岛屿也被洪水淹没。

玩家此次可以造访整个Palanai岛以及其中一座叫做Henderson的城市，只不过在许多地区的代步工具变成了小船甚至独木舟。没错，你可以试着用船桨猛戳那些喜欢游泳的丧尸朋友们了。不仅如此，配合狂风暴雨，制作组还为本作加入了全天候的天气系统，来到室外，风、雨等元素都会影响你的行动，起码在恶劣天气下能见度是很差的。

一名第五角色将加入Palanai岛的战团，将带来独有的技能和玩法，但姓名和背景尚未透露。

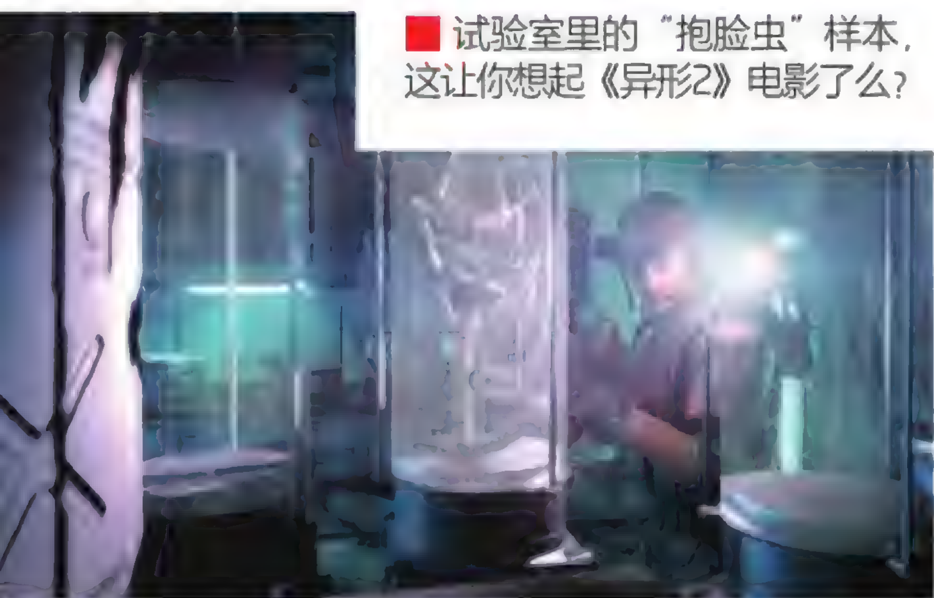
PAX Prime上本作提供了超长试玩版。Demo中可以两人合作，开始时玩家都身处齐腰身的大水中，只有轰下四周的僵尸才能艰难上岸。之后主角们找到一座教堂暂时歇脚，但四周不断有僵尸向这里展开袭击，因此必须利用屋子四周的障碍物或工事抵御一拨拨敌人的攻击，中间还会有一定的解谜元素（类似L4D），这将是本作的新玩法之一。当然为了让你打到爽，本作从开始不久就可以使用各种火器，而不是如前作那样需要玩到几章之后。随着新玩法的加入，本作预计还会加入新的合作和多人游戏模式，提升游戏黏着度。

最后，一名第五角色将加入Palanai岛的战团，将带来独有的技能和玩法。Deep Silver目前只通过游戏截图和海报公布了人物形象，是一位性感的黑人女性，但姓名和背景尚未透露。

■拉着队友且战且退，这样的桥段似乎预示着《殖民地陆战队》中会有更多的电影式体验

异形殖民地陆战队

■名称 Aliens: Colonial Marines ■类型 FPS ■制作 Gearbox Software ■发行 SEGA
■平台 PC/PS3/X360 ■发售日 2013.2.12 ■撰文 湖南 兔子半妖



■试验室里的"抱脸虫"样本，这让你想起《异形2》电影了么？



■自动机枪的瞄准界面，是不是更像电影里的眼罩式瞄准具？



■和基友们一起集团杀虫是一种什么也替代不了的乐趣呀

切顺利地推出了野心之作《边境之地2》后，Gearbox Software的扛把子Randy Pitchford最近在接受访谈时提出了这么个说法："《殖民地陆战队》将不止是单纯的一个基于《异形》电影的游戏，事实上，我们在将《殖民地陆战队》的故事打造成为'异形'系列的续集。"就目前的状况来看，《殖民地陆战队》有这个潜力，但是，它做得足够好吗？

我们知道，游戏的故事发生在电影《异形3》的时空之后，因此在描述单机部分的体验时，Randy着重强调的是《殖民地陆战队》将会尽力让玩家感到自己回到了《异形》电影中。

首先，Gearbox会将整个游戏的大环境和氛围尽力向《异形》电影，尤其是詹姆斯·卡梅隆导演的第二部电影靠拢，连画面的色调都会以电影为基础。玩家们将在游戏中见到大量熟悉的场景——在被遗弃的苏拉克号太空战舰上，我们能够看到女主角Ellen Ripley最后与异形女王决战的场景，甚至还能看到生化人"主教"被异形女王撕裂的下半身；在LV-426星球上，我们可以看到在电影结尾处毁于反应堆爆炸的大气改造装置的废墟，看到陆战队坠机的残骸，看到鬼城般的殖民地。

其次，Gearbox将依据电影的设定来制作游戏中的武器装备，而不是像上一部《异形大战铁血战士》游戏一样胡乱改动，严重影响死忠粉丝们的心情。从目前的演示来看，他们连手雷的造型都套用了《异形》第二部里的小电池状的设定，更不用说脉冲步枪、霰弹枪、动态侦测器和智能步枪等《异形》的经典设定了。

Gearbox还表示，他们会引入一些在设定书中有体现但并未在电影中登场的武器，比如等离子武器、粒子束发射器之类的东西。在《异形》的原始设定中，这都是装备在装甲运兵车上的武器。也许这意味着游戏中会有一些乘车战斗的内容？对于大家都喜欢的合作杀虫模式来说，共同操作一辆战车似乎是个不错的创意……

> Gearbox还表示，他们会引入一些在设定书中有体现但并未在电影中登场的武器。

《殖民地陆战队》已经公布了最终发售日，本作在Gearbox手上会否成为《异形》续集一般的经典？距离答案的揭晓已经不远了。

地下铁最后的曙光

■名称：Metro: Last Light ■类型：FPS ■制作：4A Games ■发行：THQ ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013 ■撰文：江苏 防弹手柄

■ 莫斯科废土的上空尽管阴云密布，但对这些久居地下的人类来说仍旧要适应这些“刺眼”的光线。这不是久违的阳光，而是高空核爆后的光辐射穿透了厚厚的核乌云


■ 闪回是很多的，开头就是一段地铁的温馨闪回


■ 时间轴回到今日，Kahn打开冰冷的地铁出口，引导Artyom重新来到了地面上


■ 有大量的支线可供你取得弹药，但常常要跨过腐败的尸体和忍受蚊虫的袭扰

“我们都认为，《地下铁2033》是件有缺陷的杰作。”THQ旗下工作室EVP Core Games的总监Danny Bilson说，“这款来自东欧的末世题材射击游戏好比一杯伏特加，它威猛、刚烈，值得每个游戏开发者和玩家脱帽致敬，但未必每个人都喜欢它，而我们在续作中的使命，就是让这一致命缺陷不复存在。”

取材自俄国著名科幻小说作家Dmitry Glukhovsky的作品，展现了独特的东欧风格废土，劫后避难所的庞大地铁系统中活跃的各个派系，充分影射了人类20世纪以来的各种意识形态。绝对硬派的生存冒险体验，也是它的一大特色。续作的故事发生在2034年，但故事与原作者续写的《地下铁2034》小说并没有直接关系，它的剧本是由4A Games聘请的几位作家独立撰写的。

《地下铁——最后的曙光》日前发布了一段超长试玩视频，也就是E3上的Demo“欢迎来到莫斯科”的完整流程。故事的中心依然是那位核子小正太Artyom。致命的核辐射、浓缩着剧毒可吸入颗粒的空气、无数的变异生物，还有比它们还要凶残百倍的敌对人类幸存者派系……你熟悉的一切还将再次展现。在这样的极端环境下，只有一群名为“游骑兵”(Ranger)的人类冒险家敢于穿梭于复杂的地铁系统与地表，寻找可供利用的物资。你正是他们中的一员。

当Artyom踏上地表时，笼罩在天空中的厚厚的乌云突然开始散去，这并非灾难消退的征兆，它更像是这个灾难世界的一次回光返照——在巨大的爆炸声传达到地面后，致命的黑雨随之降下，又一次核爆炸在数万米的高空发生了！

身穿生化防护服的Artyom跟随大叔Kahn一道，在漆黑一片的莫斯科街道摸索前进，建筑物的碎块不断从半空坠落……等等，这不是《现代战争》华盛顿遭遇高空黑爆后的段子吗？是的，Danny Bilson所说的“改善游戏的体验性”其实是引用大量电影化的脚本，注入“使命召唤”式的表现手法。在街头搜索过程中，我们就看到了典型桥段——从阴影中冲出的一只巨型变异老鼠将Artyom撞倒在地，手中的武器落地后也摔成了两半（前作世界中的制式子弹都是稀缺资源，枪械质量自然也不靠谱），此时

> “改善游戏的体验性”其实是引用大量电影化的脚本，注入“使命召唤”式的表现手法。



■在“晴好”的天气里，地上世界看起来并没有那么严酷，而前作中呈现的几乎都是阴暗的夜晚



■准备进入失事坠毁民航进行探索，会有不少弹药等待你去从垃圾堆和死人堆中去搜刮



■Artyom看到机舱里的遗体，仿佛依稀看到了飞机坠毁时的景象



■由人类变异而来的Dark Ones将大举入侵地下铁世界展开报复



■制作组承诺改善枪械的打击感，其实加特林机枪这样的东西多来一些，想没有“手感”都不可能呀！

你需要在“大老鼠”扑上来之前爬到枪管的位置，然后根据QTE提示将它重新组合好，塞进正在扑来怪物的血盆大口中……虽然没法将它一枪击毙，但起码能暂缓一下怪物的攻势。别问我为什么要这样做，这都是导演安排的呀！

不仅有CoD，我们还看到了《极度恐慌》（F.E.A.R.）式的神棍表现方式：Artyom登上一架飞机的残骸，在机舱中搜索时，他的眼前突然出现了20年前飞机失事当日机舱内活动的闪回。从惊慌失措的旅客，到试图控制住飞机并通过无线电大声呼救的机长，一切都活灵活现。然而核爆的巨大冲击波很快就将机体折成两段……难道Artyom在此前显露出通灵技能（感受到变异怪物Dark Ones的情绪和部分生前记忆）后，在二代中又内置了黑匣子自动读取功能？

我们当然担心，主打生存冒险牌的“地下铁”在扬基佬们介入指导后会不会不可避免地CoD化。THQ派来的总监矢口否认，他强调说THQ只负责必要的润色，而不是推翻乌克兰同行们创意。

《地下铁2033》中硬派的生存系统会完整地在本作中继承下来，但热衷“枪枪枪”的美式FPS玩家可能不会特别感冒，他们更关注手持各种长枪短炮肆意轰杀的乐趣。而前作由于过分突出“生存”主题，劣质零件拼凑起来的山寨军火和捉襟见肘的子弹供应量，使枪战体验好比是用松软的巴腾堡蛋糕朝各种强力敌人砸去。于是，本作真的打算将自己变成真正意义上的“射击游戏”了。

硬派的生存系统会完整地在本作中继承下来，但热衷“枪枪枪”的玩家可能不会感冒。

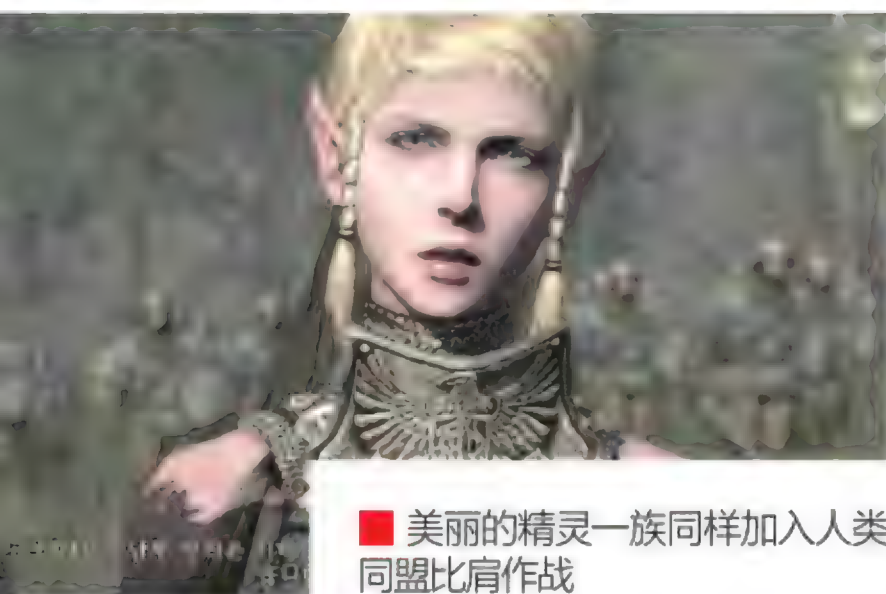
本作中，Artyom的主要敌人是地下铁中的新纳粹派系——帝国（Reich），他们持有各种先进的装备，因此你不会为武器质量和数量而发愁。仅在这段怪兽逃亡战的流程中，我们就看到了主角拿出鸡尾酒炸弹、冲锋枪、加特林机枪朝步步紧逼的“鼠妖”狠砸。乘坐电梯回到地铁后，怪物也从坑道跟了进来，随后赶到的两位游骑兵，用威力惊人的火焰喷射器将它烧成了焦炭——难道连杂鱼的武器都如此强力？

更多电影化表现手法的运用，更强的射击体验，以及更为平易近人的硬件要求，《最后的曙光》在制作思路上的改变非常有针对性。因为过于硬派而错过了前作的玩家，可以期待一下这片充满东欧风范的废土上的冒险。

在华丽唯美的标准韩式画风之下，本作发扬了动作和即时战略类型的特点，强调高完成度的动作性、华丽技能、更大规模的战场，让玩家可以在操作英雄角色的同时，率领上百种战斗单位体验线上对抗的乐趣

炽焰帝国 Ⅱ

名称：Kingdom Under Fire Ⅱ 类型：ARPG 制作：Blueside 发行：NHN Games 平台：PC/PS3/X360 发售日：2012 撰文：北京 红黑军团


美丽的精灵一族同样加入人类同盟比肩作战


在操控单个英雄方面，看上去很有“无双”特色


当然，每个人都不能拒绝操控一整支作战部队

2001年诞生的《炽焰帝国》原是一款基于PC平台的策略游戏，在2004年转向Xbox平台后，为了迎合主机游戏的操作和特质，加入了更多的动作元素，此后也发行过次世代平台上的续作，反响平平。《炽焰帝国Ⅱ》仍旧由韩国的Blueside公司开发，将横跨三大主机平台。新作的开发据说已经长达5年以上，不但将动作RPG和策略等游戏元素融为一体，更提供了种类多样的在线模式，包含公会、阵营、攻城战、领土的建设和入侵等众多竞技元素。玩家可作为公会会长占领领地或是向其他的公会宣战，成为征服者。玩家也可以选择成为自由的“孤狼”，为出价高的势力去服务，可以说在线的部分基本上已经转型成了一款大型网游。

游戏中共有三大阵营：人类同盟（Human Alliance）、黑暗军团（Dark Legion）以及变异人（Encablossa）。人类同盟由人类和精灵组成，黑暗军团中有黑暗精灵、蝎子、铁翼飞龙等部队，变异人是由黑暗神人“Encablossa”变异而来的怪物大军。玩家在游戏中可组成的小队、公会、公会联盟等由小到大的组织，最后控制国家。这样，在不同阶段你都有不同的目标，最终目标则是征服其它国家，实现整个游戏世界的统一。

游戏的场景分为村庄、野外和地下城。其中，村庄是所有玩家集结的空间；在野外玩家可以体验攻城战等众多内容；地下城就是现在流行的副本，玩家可以体验协同作战。

野外场景设有英雄进入区域和部队进入区域。英雄进入区域里能够完成一些具体任务，在部队进入区域里可以使用部队士兵进行各种大规模战斗。玩家可指挥的部队随着角色级别的上升而增多，最多可指挥3支部队。部队的兵种则五花八门，包括步兵、弓箭手、圣骑士，还有龙在内的空中作战单位，总数超过百种。在玩家下达命令后，部队以玩家命令为中心进行最优化的动作，比如防御、进攻等等，部队中的战士还会根据战斗的经验变异或进化。在中世纪式的攻城战中，玩家还可借助场景中的武装机械，如防卫塔、投石车等等。游戏中战斗场面宏大，所能够采用的策略也多种多样，这都是保留并发展了原作RTS要素的主要玩法。

> 游戏中战斗场面宏大，策略也多种多样，这都是保留并发展了原作RTS要素的主要玩法。



■本作的画面细节难敌《战地3》，但全天候的光照仍旧营造出真实的野外环境。当进行一个发生在清晨的任务时，你保证会深吸一口清晨清新的空气并喜欢上此时柔和的光线

武装突袭Ⅲ

■名称 ArmA III ■类型 FPS ■制作 Bohemia Interactive ■发行 Bohemia Interactive ■平台 PC/PS3/X360 ■发售日 2012 ■撰文 江苏 防弹手柄



■潜水状态下使用鱼叉枪对射会相当刺激



■制作组承诺会优化复杂的飞行载具操控，上手会比前作更容易



■处于人工照明光下的敌人，他们很难发现中远距离上的对手

在稍早前的前瞻中，我们了解到《武装突袭Ⅲ》的故事发生在2030年的北伊（北约、伊朗）战争期间，玩家扮演美军第七步兵师特遣队的指挥官Scott Miller。符号化的美国大兵都携带着“碉堡”装备，带领着空地立体化打击群大杀四方，Miller的设定与此差异很大，刚刚进入游戏之后就被迅速平民化——他率领的小队中了埋伏，没过一袋烟的功夫便全军覆没，幸存下来的Miller必须依靠一个人的力量，在希腊地下抵抗组织的帮助下找到“组织”，并且等待援军的抵达。

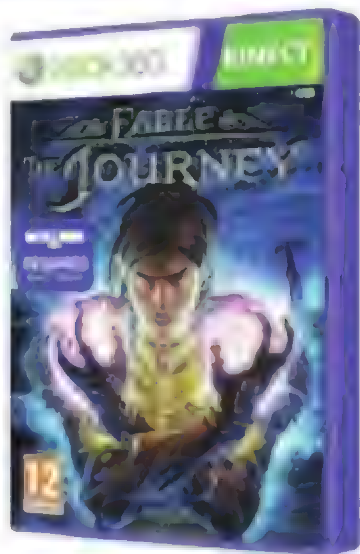
从风格上说，《武装突袭Ⅲ》更接近Bohemia工作室当年为《闪点行动》开发的资料片《抵抗》。在完全开放的世界中，Miller以一个人的力量，导演这场针对“伊朗侵略者”的逆袭好戏。除了“闪点行动”和“武装突袭”系列必备的陆战、空战内容以外，本作更加入了水下战的内容。科隆游戏展上是这部分内容的首次展示。在被伊朗人控制的爱琴海岛屿Limnos（希腊领土，270平方公里）上同武装到牙齿的敌人周旋，“水鬼”自然是必不可少的作战职业。

Miller下潜的深度和在水下的活动时机，取决与他所持有的装备。在只装备有水肺和轻型潜水服的状态下，想进入100米以下的深海无异于自杀。即便在身穿重型装备，如果上浮速度过快，也会导致Miller的肺部因为气压变化而破裂——这一切都有真实模拟。当然随着流程的进展，玩家也会得到不少的特种装备，武器方面有传统的鱼叉和水下步枪，依靠脚蹼水下行进之余，你也会得到水下摩托艇的帮助，不过千万不要指望靠它们去接近敌方正高速移动中的核潜艇，导致自己被卷进桨叶或被水流冲走——这可不是CoD！

> 我们的疑问仍是对硬件的要求以及玩家军事知识的储备是否能越过游戏本身的高门槛。

真实的昼夜循环历来是Bohemia军事模拟游戏的特色，本作将把光照与肉眼的适应性相关联。在夜间作战环境下突入室内后打开战术手电，数千流明的强光可让敌人睁不开眼，无法正常瞄准和射击。在白昼，玩家也无法从容攻击逆光下的敌人，而一挺占据制高点的机枪就能将大批步兵压制得抬不起头。

“武装突袭”系列一向是军迷和军方人士心目中的模拟神作，本作的品质值得期待。



寓言旅程

■Fable: The Journey■RPG■Lionhead Studios■Microsoft■X360■2012.10.9■美版

这款“寓言”系列的最新作由“虚幻3”引擎打造，将完全采用体感技术，玩家将在游戏中使用肢体和语音来控制。本作的战斗不会有一般动作游戏里那种近距离的搏斗，而以魔法攻击为主。因为现实中搏斗时，会有力量感以及打击感，而如果进行动作模拟的话，就只是模拟动作而已，不会有打到对方身体上的感觉，显得不真实，也会破坏游戏体验，而魔法系统就没有这样的顾虑，也算是扬长避短。

本作就是要让玩家成为一名魔法师，用各种模拟的动作放出魔法。当玩家用手做出想要模仿的动作，画面中就会出现一些能量，你要收集这些能量才能发动魔法。收集完之后，就可以做出各种动作，将你的魔法投掷出去，就像投掷火球一样，或是投掷长矛，又或是双手酝酿出一个大冲击波，就像“龙珠”的龟波气功一样。此外，你还可以用体感操作钓鱼和驾驭马车等小游戏。比如在马车上，玩家只要用两个手臂模拟控制缰绳的动作就可以了，把缰绳往目标方向拖拽即可，一切都按现实中驾驶马车的方法，直观自然。


魔法是本作战斗系统的核心


用体感操作马车，不过这还是RPG么……

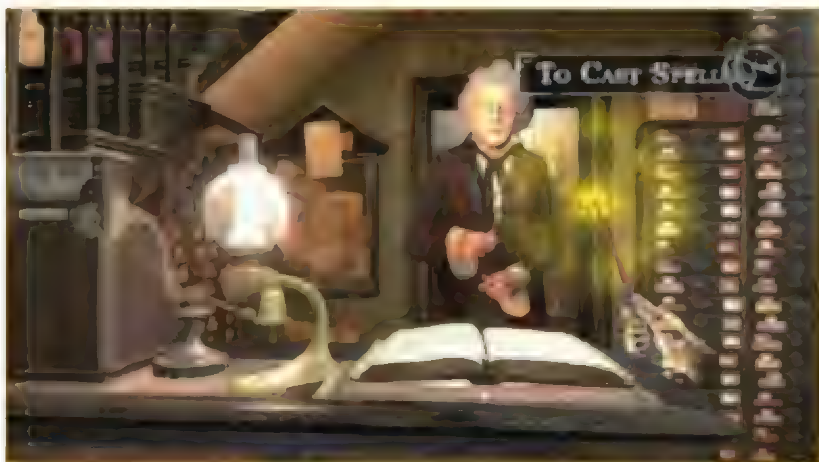


哈利·波特Kinect

■Harry Potter for Kinect■ACT■Eurocom Interactive■Warner Bros.■X360■2012.10.9■美版

“哈利·波特”的小说和电影落幕了，但游戏还在不断地出。这款专门为Kinect打造的新作由英国开发组制作，使其有着原汁原味的英伦风格。本作的剧情将贯穿全部电影版的内容，哈利、罗恩、赫敏等角色都会出现，玩家将体验系列中的著名场景和经典情节，例如从奥利凡德魔杖商店获得一把魔杖，还有“分院帽”的戏码等等。

当然卖点还是体感了。游戏的操控方式完全围绕Kinect。玩家可用双手模拟出挥动魔杖的动作，辅以声音念出咒语（估计只有铁杆“哈迷”才能记得原作中稀奇古怪的咒语吧），效果就和玩家在电影中看到的一模一样。此外，玩家还可扫描你自己的面部信息上传到游戏内，将自己的形象化身为魔法学员，在霍格沃茨学院进行冒险。游戏中穿插有众多的小游戏，包括魁地奇比赛、法师对决等。在多人游戏方面，有合作与竞技两种模式。在多人对抗时，游戏场景还有地形的概念，你可攀爬到高处，这样对低处的角色施法时更容易成功，伤害也会更高，而在低处的玩家则很难瞄准你……



操纵哈利或自己，踏上新的冒险旅程



用手势和声音来进行种植植物等小游戏



时间与永远

■Toki to Towa■RPG■imageepoch■NBGI■PS3■2012.10.11■日版

这款NBGI的原创RPG的卖点是女主角的双重人格，即游戏名称所预示的“Toki”和“Towa”。在游戏开始，男主角和红发形态的Toki相爱并结婚，在婚礼上突然遭遇袭击，男主角身受重伤，此时女主角的第二重人格——黄发Towa——苏醒过来，勇敢地向前迎战。

总之，这就是故事的开始了。在战斗方面两种人格可以根据玩家需要来切换，切换需要使用“胡椒”。但胡椒本身是一种超稀有的道具，入手的个数是有限的，所以在使用上也要得当。Toki更加擅长用枪械远距离作战，而Towa则更擅长近身作战，其近距离的必杀技华丽而致命。因为胡椒的有限，何时进行角色切换将成为扭转战局的关键。本作还有天赋系统，能够激发Toki和Towa的隐藏能力，而由于能力的不同，采取不同的培养方式可以让其拥有充满个性的战斗风格。在地图中有被称之为“记忆之地”的场景，造访这些场景时，将会发生角色的专有事件。最后要提到的是，女主角的两种人格会在游戏结尾处消失一种，消失哪种人格就要看玩家们在游戏中的选择了。


红发Toki更加擅长用枪械和魔法远距离作战


金发Towa更擅长近身作战



勇气默示录

■Bravely Default■RPG■Square Enix■Square Enix■3DS■2012.10.11■日版

本作是Square Enix为3DS制作的一款传统风格的原创RPG。本作在设计和画风上与《光之四战士》有些相似，画面颜色鲜艳，充满水彩意境，人物为三头身Q版，但建模更为精致。玩家将扮演“光之战士”打倒怪物，获得装备，不断成长，战斗系统也采用了颇为传统的踩地雷式的回合制。

游戏中共有4种职业。时魔道士可操控时间，能够学习“缓速术”以及“加速术”，还拥有在我方人员面临生死存亡之际将时间回归到战斗开始前的独特技能；商人是赚钱的最佳职业，其特有道具能增加打倒敌人后所获得的金钱数目，但其战斗技能也需花费金钱才能使用，比如消费金钱提升伤害和必杀率，或是支付相对应等级的金额直接给予单一敌人伤害；魔法剑士是将魔法属性附诸于武器内的伤害型角色，其魔法剑吸血术能在攻击中吸收对方的HP，还可将闪电等元素力量注入剑中对敌人造成额外伤害；盗贼是全职业中速度最快的一个，擅长先发制人，还能学习各种不同的偷窃技能，甚至可以偷走敌人的心，也就是——魅惑敌人！


本作采用了和《光之四战士》类似的水彩画风


魔道士可操控时间，加速或减缓战斗的进程



英雄传说
零之轨迹进化版

■英雄伝説 零の軌跡 Evolution■RPG■Falcom■Kadokawa Games■PSV■2012.10.18■日版

本作是PSP版《英雄传说——零之轨迹》在PSV上的重制版，负责本作开发的是外包公司Pyramid，之前开发过PSP版的《武装神姬》《啪嗒砰3》等作品。本作在画面上有显著改善，游戏的开头、过场动画以及配乐均为重新制作，并增加了全程语音，游戏中157个角色都有声优配音，仅主角罗伊德的台词本就有1200页。在游戏内容上追加了全新分支剧情以及基于PSV机能的迷你游戏。

《零之轨迹》的故事开始于《空之轨迹The 3rd》结束的数月后，故事的舞台是大陆西部的克洛斯贝尔自治州。克洛斯贝尔曾是帝国跟共和国的争夺之地，如今发展为大陆屈指可数的贸易都市。因为帝国与共和国的压力，受两国左右的官员们政治斗争不断扩大，加上黑社会与国外犯罪组织的崛起，纷争频发。为防止事件冲突进一步升级，克洛斯贝尔警察局新成立了特别任务搜查科，汇集了新人搜查官罗伊德、市长孙女艾莉、年轻的魔导师缇欧以及原警备队员兰迪，他们将在这个光与暗的巨大都市里展开全新冒险。


冒险4人组的全新冒险所在的巨大都市


增强版的画面的确有一定提升



PS明星大乱斗

■PlayStation All-Stars Battle Royale■FTG■SCE■SCE■PS3/PSV■2012.10.23■美版

顾名思义，这是一款以索尼PlayStation平台游戏作品中的明星角色为卖点的乱斗型游戏，参战角色包括：“战神”中的奎托斯（在游戏中也是名副其实的战神）、“神秘海域”中的主角Nathan Drake（敏捷型格斗家，会在场景中爬来跳去）、“生化震撼”中的标志性怪物Big Daddy（在游戏中可召唤小女孩来帮忙）、“狡狐大冒险”的主角Sly Cooper（拥有和原作一样的隐身技能）、“恶名昭彰”的主角Cole（根据原游戏设定，可选择善良或恶魔造型的）、“鬼泣”中的但丁（最新版形象）、“小小大星球”中的麻布仔、“瑞奇与叮当”中的两位主角（他们在战斗中可合为一体）、“铁拳”中的三岛一八、《杀戮地带2》中的经典反派角色赫尔刚星人以及索尼娱乐的吉祥物多罗猫。

本作中，对敌方追加攻击或是收集偶尔出现的能量球，可用来积攒专用的能量条。能量条积攒够一条以上，使用R2可以发动特殊攻击将敌人击倒。能量条最多能积攒3条，根据积攒的条数不同，发出的特殊攻击的性能也会有很大变化。


第三方乱入，新版但丁大战大老爹！


场景也很穿越，这是“冥王”+“啪嗒砰”？

本月头条

VGL《魔兽世界》音乐会在北京举行

9月8日，世界著名的电玩交响音乐会Video Games Live携手暴雪和网易，在北京万事达中心举办了盛大的《魔兽世界》主题音乐会。本次音乐会由最成功的电玩音乐配乐大师之一、VGL创始人Tommy Tallarico以及暴雪娱乐全球音乐总监Russell Brower联手带来Russell Brower担任本次音乐会的指挥和外方主持人，国内资深游戏人多边形担任中方主持人。自从《燃烧的远征》接手《魔兽世界》音乐创作以来，Russell Brower和他的同事们一起为玩家带来了《Invincible》《上层精灵的挽歌》等众多经典曲目。本次VGL，VGL团队不仅带来了精彩的表演，由Russell Brower作曲及监制、颇具中国风的《熊猫人之谜》原声音乐也首次在世界范围内公演。除了《魔兽世界》中的经典曲目，他还为北京的观众在返场环节带来了《星际争霸Ⅱ》和《暗黑破坏神Ⅲ》的精彩原声音乐。


从左至右依次是：主持人多边形、暴雪娱乐全球音乐总监Russell Brower、VGL创始人Tommy Tallarico以及《上层精灵的挽歌》的原唱Laura Intravia

头条看点：VGL由Tommy Tallarico与Jack Wall于2005年创立，当年7月6日在世界著名的洛杉矶好莱坞露天剧场（Hollywood Bowl），VGL与洛杉矶爱乐乐团合作上演了处子秀，创纪录地吸引了超过11000名观众，成为史上最大的游戏音乐会。此前，许多知名的游戏音乐从未有过现场演奏和观赏的经历。

暴雪宣布2012《星际争霸Ⅱ》亚洲锦标赛总决赛


7月份落下帷幕的《星际争霸Ⅱ》中国锦标赛，Comm获得冠军和6000美元的奖金

暴雪娱乐与网易公司宣布，将于2012年10月13~14日在上海共同举办《星际争霸Ⅱ》世界锦标赛系列赛（WCS）亚洲锦标赛。《星际争霸Ⅱ》亚洲锦标赛将在上海世博园区宝钢大舞台举行，并由游戏风云频道（Gamefy）进行全程直播。汇聚了亚洲最具天赋和最受欢迎的职业选手，《星际争霸Ⅱ》亚洲总决赛不仅将成为全球《星际争霸Ⅱ》世界锦标赛系列赛中最激动人心的赛事之一，也是通向11月在上海举行的战网世界锦标赛（BWC）最终巅峰决赛前的重要一站。来自中国大陆、中国台湾地区和韩国、东南亚的32名顶尖选手将在双败淘汰制比赛中竞争6万美元的总奖金和冠军头衔，其中包括了10名中国大陆选手、9名中国台湾选手、10名韩国选手、两名东南亚锦标赛出线者和1名新加坡锦标赛冠军，杀入前6的选手将出战战网世界锦标赛。关于《星际争霸Ⅱ》世界锦标赛系列赛的最终决赛——战网世界锦标赛的票务信息也会于近期公布，战网世界锦标赛官方网站（www.battlenet.com.cn/bwc）将及时更新。

暴雪月评

首次全球同步

在本期截稿前，暴雪娱乐与网易公司刚刚联合宣布，《魔兽世界》的第四部资料片《熊猫人之谜》定于10月2日在中国大陆地区上线。这意味着MoP将和外服在同一个维护周期（一周）内上线，从而令WoW在中国大陆第一次实现了真正意义上的全球同步！为这一刻，中国玩家已经等得太久……

此次上线，网易和暴雪做了大量准备。不同于以往任何一次的资料片，早在3月份，暴雪就开始收集媒体的意见。之后不久，运营团队启动了MoP的技术内测，而且出人意料的是，此次内测还有简体中文版本。这也是国服自WoW正式运营以来，进行的首次专门针对中国市场的技术内测。虽然得到内测资格的玩家非常有限，但可以看出无论是暴雪还是网易，均对该资料片在中国的上市给予了高度重视。

ChinaJoy期间，暴雪产品展台推出了简体中文版试玩，释放出了强烈的“全球同步”的信号。终于，随着MoP的及时发售，越来越多的人结束AFK回到了艾泽拉斯。

在内测中，很多欧美玩家表示，MoP是仅次于《燃烧的远征》的资料片（大多数老外都对TBC特别怀念）。用户流失让暴雪更重视这个资料片，MoP在很多方面的设计都富有新意，不再只是按照固有模式发展，他们也承诺以后会加快补丁的开发进度，新内容的推出会更快速。


翔龙坐骑！不再是千篇一律长翅膀的西方龙了。在VGL《魔兽世界》音乐会上，《熊猫人之谜》的原声音乐《熊猫人之心》也实现了世界首演。曼妙的乐曲用来自东方的乐器二胡和笛子演奏出来，就像《功夫熊猫》一样，这种被美国人改良的中国风事实上很对中国年轻人的胃口。音乐会举办期间，暴雪还正式宣布专为中国市场制作了《熊猫人之谜》中国特别纪念版。该版本售价为人民币486元，内含一系列诱人的游戏内增值物品

熊猫人之谜 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：网之易网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://www.battlenet.com.cn/wow/

《熊猫人之谜》资料片冲级建议

■福建 Coldwind

《熊猫人之谜》开放了，追求服务器第一的同学们一定是备好了红牛、咖啡，做好了要光辉不要命的准备。那么来听听一个老玩家在测试服务器上的经验总结，希望这些建议能帮助你快速冲到90级。

85~86级（所需经验值：1300万）

首先存日常是基本的，目前版本最佳选择是拖把的日常：南部12个任务，北部可以存到9个不同任务，加上获胜的周常，共22个；加上烹饪和钓鱼日常，其实就已经足够。不建议完成熔火前线和地底的日常，浪费在路上的时间不值得。拖把的所有任务都能在营地里交，又有传送门，效率极高。

如果做副本的话，建议存满24或25个日常；做任务的话，存20个即可。为什么？因为起跑阶段是最重要的，特别是翡翠林第一个打炮任务非常坑爹，多人抢怪时根本是噩梦，所以即使是两分钟也不能浪费。你可以等到快到86级时雇个法师传送拖把交完日常，炉石回来，这样就可以等在要塞外，接到任务直奔飞船前往潘达利亚，趁很多人还在看动画时抢得先机。如果可能的话，一定要组队来做开始的几个任务。

所以说，翡翠林的任务设计虽然有趣，但在冲级的角度考虑都比较坑爹。地图设计上让部落从北往南，联盟从南往北，中后期在中部见面，任务重叠，有意制造冲突，对效率必定会有影响，特别是在PvP服上，因此谁做任务谁傻眼，我建议85~86级通过刷青龙寺来提高，副本效率高达10万经验值/分钟，还没算上5人公会战旗全程覆盖的情况。即使装备一般的角色，任务经验值也在8~9万/分钟（如果抢怪和PvP严重效率会低一些）。当然，这是建立在5个人配合娴熟经过大量练习的基础上。如果你找不到4个这样的基友也不用沮丧，如果能找到一两个全套410的队友做任务，杀怪如砍瓜切菜，任务经验同样可以接近甚至超过10万/分钟，在抢怪和PvP方面也有优势。

86~87级（1508万）

一到86级马上停止副本或放弃剩余任务，直奔四风谷找入口的老陈和丽丽开始这里的任务。四风谷和卡桑琅丛林都是86级地图，任务都是从东往西一路前进，只要抢先了就是一马平川，不存在翡翠林的种种弊端。

不过这里也有个问题，就是单独四风谷或卡桑琅都不够冲到87级，必须选择做一小部分卡桑琅+全部四风谷或一半四风谷+卡桑琅。虽然在四风谷开始不久就会接到指引任务去卡桑琅，但从习惯来分析，大多数玩家应该会选择继续手头的任务线先完成四风谷，只有小部分玩家会前往卡桑琅，所以我的建议是接到指引任务后去卡桑琅完成第一个村子的任务后回到四风谷把剩余任务完成。

87~88级（1898万）

一到87级就可以通过四风谷东北部的山道前往昆莱山。昆莱山的任务比较自由，分成多个支线，但基本上都要做完才能到88级，所以并没有太多选择的余地，只有先后顺序的考虑。我能给出的建议就是做完开始村子的任务后优先去做附近锦鱼人村庄的任务，那里太接近开始地点，人一多抢怪严重的话就很难做。白虎寺只有一个任务，跑过去纯粹是浪费时间，等到90级再回来完成任务以便进入锦绣谷即可。

88~90级（分别需要2288万和2756万）

这部分就没有多少技巧了，螳螂高原和恐惧废土的任务基本都是一条直线下去的，只有恐惧废土后半部分分为北部的熊猫人据点和南部垂钓翁的渔村两条线，一般只需要完成其中一条线就够到90级。北部的经验值更多，效率也更高些。



练级最好备有加入了MoP稀有怪物的插件_NPCScan，每个稀有怪物给的经验值相当于一两个任务，而且翡翠林、卡桑琅等地的稀有怪物还有几率掉落410~440的史诗装备



如果有钱的话，最好在昆莱山买下12万的3人牦牛，带有重铸NPC，多重铸一些暴击对提高效率也有帮助



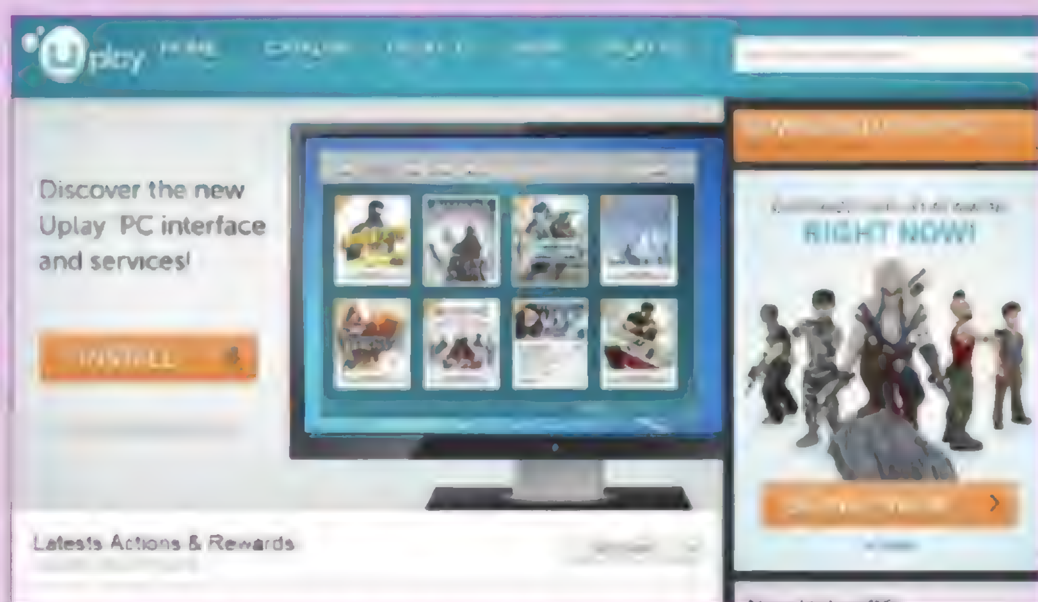
昆莱山这个操纵雪人杀怪的任务最好跳过，怪物分散，效率不高



昆莱山最后这个搭热气球前往影踪禅院的任务不要接，慢悠悠的热气球飞行动画，浪费时间

本月头条

育碧软件发布Uplay PC


Uplay对PC玩家来说不再仅仅只是简游戏启动，而是成为一个独立的功能完备的客户端

育碧软件在2012年科隆游戏展上正式宣布了Uplay PC的应用。它作为育碧的数码分销平台，将使PC玩家以此为大厅连接到Uplay社区以及消费者服务中心。育碧的在线服务和分销平台Uplay现在已有超过3500万的会员，并且可在多个育碧游戏和多种游戏平台上跨平台使用。Uplay PC代替了此前每个游戏单独的启始按钮，使玩家可以从同一个地方进入支持Uplay的游戏以及使用Uplay的服务。Uplay PC还提供了一些新特性，包括一个综合商店，可以让玩家直接购买和下载游戏；一个好友列表和聊天系统，进一步提升PC游戏玩家的体验。

头条看点：为了鼓励玩家下载试用Uplay PC，育碧旗下的一些PC游戏限时优惠至1欧元，另外一些近期发行的大型游戏也最低限时优惠至2.5折。

育碧软件公布多款全新免费网络游戏


《英雄无敌在线》游戏方式看起来很复古，向早期的PC系列游戏靠拢争取好感度的意思很明显

科隆游戏展上，育碧公布了3款全新的免费网络游戏。这3款游戏基于育碧两大热门系列制作，分别是《纪元在线》（Anno Online）、《魔法门之英雄无敌在线》（Might & Magic: Heroes Online）以及《魔法门突袭者》（Might & Magic: Raiders）。所有的育碧免费网络游戏都可以通过网页或微端在PC上进行游戏。《纪元在线》和《魔法门之英雄无敌在线》是由育碧旗下制作“工人物语”系列和“纪元”系列的Blue Byte工作室开发制作的。《纪元在线》将于今年秋季开始运营，而《魔法门英雄无敌在线》将于今年冬季运营。《魔法门突袭者》由育碧成都开发，将于2013年开始运营。育碧还宣布《汤姆克·兰西的幽灵小队在线》正式开始在欧洲与北美地区的40多个国家开始运营。

《迈克·杰克逊——体验》发布iPhone版

育碧软件宣布，《迈克·杰克逊——体验》iPhone版（应用的中文原名是“迈克杰克逊：体验”）已经以18元人民币的售价登陆App Store。随着指尖的跳动，玩家们可以观赏摇滚之王在游戏内展现其舞艺。iPhone版包括4首来自游戏主曲目表的歌曲：“Beat It”“Smooth Criminal”“Speed Demon”和“Blood On The Dance Floor”，9首可以在游戏内付费下载的曲目，包括“Bad”“Billie Jean”和“The Way You Make Me Feel”，以及两首iPhone独占曲目“Leave Me Alone”和“Don't Stop 'Til You Get Enough”。

育碧月评

网页游戏

网页游戏在中国的泛滥和由它引起的诸多负面新闻，让人几乎忘记了这种游戏和技术最早是从欧美地区兴起的。现在，Facebook等载体上的社交游戏每个月创造着巨额利润，吸引EA等传统厂商加入免费页游的战团。育碧在去年夏天宣布收购法国网页游戏开发商Owlient后明确了他们的网页游戏战略，实际上这并不是育碧页游的开端，早在收购之前，育碧已经出品了《CSI: Crime City》《魔法门之英雄无敌——王国》等类似作品。今年在科隆公布3款新作被很多人看成意料之外，其实完全是在情理之中的。

这3款作品面向不同人群。“纪元”系列在欧洲玩家中享有盛誉，此次改编成免费网游仍旧保持了系列亮点，战略策划、精细的画面等原味保留。网游版让系列中的玩家首次有机会成为一个巨大王国的一部分，还是颇有吸引力的。

《魔法门之英雄无敌在线》是一款全新的免费网页游戏，与《英雄无敌——王国》和国产的《英雄无敌Online》并不相同，它主打怀旧牌，力图还原“英雄无敌”系列在PC早期作品中创立的游戏模式。而《魔法门突袭者》是一款免费的动作角色扮演游戏，玩家可以从4种角色类型中选择一位角色，与朋友组成队伍来挑战危险的任务，通过一场约20分钟的快节奏动作战斗与突袭者同伴们一同保卫Hammerfall。

模拟建设、策略、动作，育碧算是进一步完善了他们在免费网游市场的产品线，如果有一天连“波斯王子”也可以在线，应该也没有什么可惊讶的吧……


同时公布的还有一款基于网页的卡牌游戏《魔法门——精英对决》（Might & Magic Duel of Champions），你需要选择一位英雄，利用单位（Unit）、法术（Spell）和命运（Fortune）等资源来建立一支军队，击败对手的英雄

孤岛惊魂3

■名称：Far Cry 3 ■类型：FPS ■制作：Ubisoft Montreal ■发行：Ubisoft ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2012.11.29 ■撰文：北京 红黑军团

■ 幽灵般的黑豹丝毫不会畏惧你的高科技弓箭，如果它在你的面前暂时失去行踪，那么祈祷你的手腕不会被突然攻断吧……



■ 神秘的部落首领Citra态度暧昧，她究竟是敌是友呢？



■ 玛雅风格的古迹，有很多解谜和跳过断崖的桥段，像是主视角的"古墓丽影"



■ 猎豹扑向雇佣兵们，看起来可以引导这样的猛兽去攻击敌人？

荒岛求生？是的，《孤岛惊魂3》自从回归热带岛屿后，就没有忘记打密林的主意。科隆电玩展上，制作组通过新预告片和与此相关的试玩版展示了这部游戏新的衍生玩法——游戏里众多的挑战任务。

在预告片里，游戏通过一位前CIA特工Huntley的口吻，介绍起了白嘴鸦岛（Rook Island）的概况。在这座岛屿上，不仅会遇到常规的人类敌人，所有自然界里残酷的一面都会向你敞开。危险的密林里蕴藏着数百年的秘密，神秘的印加风格遗迹只能通过古代藏宝图才能找到，这里曾经吸引了众多的财宝猎人，但都是有去无回。在密林深处和看似平静的海湾里，巨蜥、野猪、猛虎、猎豹，甚至鲨鱼等凶猛的野生动物会成为你的天敌，而类似水牛、野鹿等平和的生物也会成为你的盘中餐。动物们在岛上形成了完整的生物链，如果在你眼前看到飞奔的猎豹扑倒落单的草食动物，也千万不要惊讶。

游戏中至少有30种野生动物可以被猎杀，攫取它们身上有用的部分可以出售换钱，而不仅仅是供你充饥。在荒岛上有很多代步工具，在热带丛林每个地区的制高点，都有可供驾驶的滑翔翼，帮助你前往游戏中分布在主岛之外的众多小型群岛；在部分地区，高速汽艇可以在海岸周围畅快地旅行。此外，还有各种陆地交通工具，从卡车、摩托车到全地形车，应有尽有。

> 狩猎中的常用武器是弓。没错，这又是一个要用到弓的游戏，而且不会用也没关系……

狩猎中的常用武器是弓。没错，这又是一个要用到弓的游戏，而且不会用也没关系，岛上的一支原始部族Rakyat会成为你的朋友，他们会教给你各种野外生存技巧。这支部族的首领就是预告片中多次露面的女巫Citra。既然如此，看来Vaas的危险也是如影随形……

当然提到Vaas，话题也有趣了起来。我们知道在之前的预告片里，多次出现了主角服食可以致幻的药片的情节，显示本作中玩家经历的一些情节并非真实发生过。而本作的制作人Dan Hay也曾暗示，反派Vaas与主角James Brody关系密切，他们可能只是一个人的分身。那么E3预告片里Citra用巫术创造的"迷幻仪式"才是一切分裂的根源，还是Brody本身就是个脑子里有问题的家伙？这个最后的谜底，恐怕是要等到游戏中才能揭开了。

本月头条

BioWare公布《龙世纪Ⅲ——审判》

DRAGON AGE III INQUISITION

本作到杂志截稿前只公布了游戏的Logo和部分素质不高的图片，详细报道我们将稍后带来

9月18日，BioWare在自己的博客上以非正式的口吻承认《龙世纪Ⅲ》正在开发中，游戏的正式名称是《龙世纪Ⅲ——审判》（Dragon Age III: Inquisition）。本作的故事发生在瑟达斯大陆西方的奥莱（Orlais），将首次尝试加入对战或合作模式。开发工作已经进行了两年，分别由BioWare在埃德蒙顿和蒙特利尔的两个工作室共同制作，游戏预计于2013年下半年发售。本作换用“寒霜2”引擎制作，估计不会支持Windows XP。此外BioWare表示，游戏的正式公布可能还需要一些时日。

头条看点：在令人失望的《龙世纪Ⅱ》之后，无论是EA还是BioWare显然都不希望过度消费这个品牌，新作的核心理念是“出色的故事线和选择、广袤的世界、深度的自定义、既有战术性又有本能反应性的战斗”，应该会更多地向受到好评的一代靠拢，希望不会再有匆忙推出的遗憾。

■《孤岛危机3》公布多人模式细节



猎人模式的目标是转化所有的CELL战士

《孤岛危机3》在科隆电玩展上公布了多人模式的最新细节。新的多人“猎人”模式（Hunter Mode）支持16人同时开打。由占据人数劣势、身穿纳米服的猎人对付人数占优的CELL士兵。每干掉一名CELL，CELL就变身成新的猎人，任务就是在规定时间内把所有士兵变成猎人。此外，前作中受到欢迎的Crash Site模式经过重新加工和升级后，也会在新作中回归。制作组表示，多人联机不是《孤岛危机2》最核心的内容，但在三代中会变得更重要，三代的多人模式会简化规则和操作，降低门槛，让新玩家能够快速上手。

■《FIFA 13》公布不同地区版本封面球星

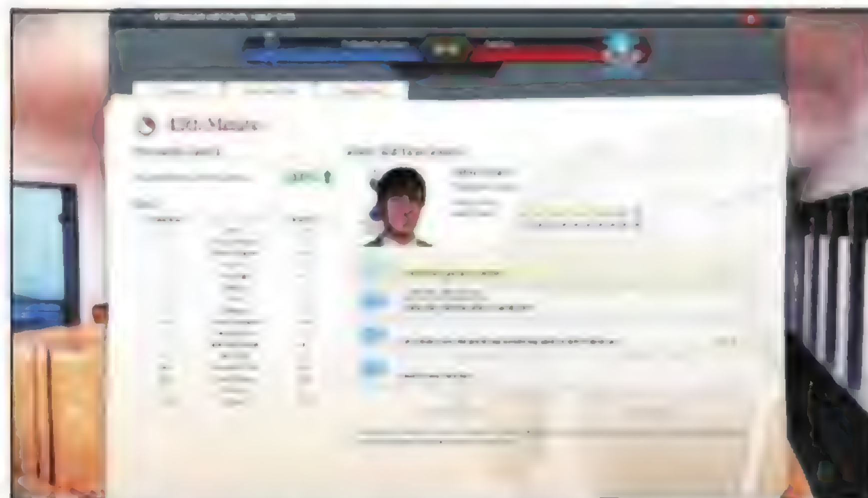
EA Sports近日公布了不同地区版本《FIFA 13》的封面图案。和往年一样，EA Sports在全世界范围内挑选知名明星来担任他们的封面模特，与往年的最大不同是，PES与FIFA系列的主要代言人实现互换，如日中天的球王梅西代替鲁尼登上了多个地区《FIFA 13》的游戏封面。此外，英国玩家将见到曼城队的门神乔·哈特和阿森纳队的新星张伯伦，意大利玩家将见到马尔基西奥，西班牙玩家会见到索尔达多，澳大利亚玩家会见到卡希尔，波兰玩家会见到布拉什奇科夫斯基。《FIFA 13》定于9月25日登陆主要游戏平台，并且会在稍后推出Wii U版本。

艺电月评

足球经理

EA Sports除了FIFA系列之外，还有一个长期的足球游戏品牌，那就是“FIFA足球经理”。一直被FM系列压制的这个系列经过数代进化，目前系统上也较为完备了。《FIFA足球经理13》定于10月25日发售，除了提供比前作更清晰的画面、更方便的菜单和窗口等细节改进外，还增加了一些比较吸引人的细节，如加入了新的数据分析工具。转会系统中的赛季分析工具可以帮你设计下个赛季的队伍，模拟新球员加入后给球队带来的变化；日历中的特殊事件工具可以反应重要比赛日、重要转会、俱乐部设施建成等在标志性事件对教练的影响；个人情报界面中的球员成长工具会根据你选择的球员的能力、风格、擅长位置等因素模拟今后的职业生涯发展轨迹，显示他是否是未来球队的重要支柱。

实际上，FIFA系列和PES系列中也有类似的足球经理模式，但始终无法从纯模拟入手做到更专业，无法像这些专业模拟游戏一样让玩家面对一堆表格和数据大过其瘾。这正是足球经理游戏能够独立存在的意义。在《FIFA足球经理13》中，每个球员还有了自己的奋斗目标——有些人想要稳定的上场机会，有些人想入选国家队，有些人还想当队长，甚至是想要某个球衣号码这样“鸡毛蒜皮的小事”。帮助球员达成目标就能让更衣室的气氛更和谐，否则他就会闹情绪，要转会，状态一落千丈。可见，EA的足球经理游戏是很重视这种人性化元素的，这也是它能够逐渐成功的一个特色。它可能在数据上永远不如FM系列权威，但是也能凭借良好的画面和独特而且繁多的细节设计吸引稳定的用户。P



半场训话有了更多选项，而且作用更明显，你可以激励球员的斗志，也可以恳求伤员坚持比赛



■Isaac遭遇的这名不友好的NPC路人穿着曾经在《死亡空间》一代中出现过的勇气号巡逻舰军人制服，这预示着什么呢？

死亡空间3

■名称：Dead Space 3 ■类型：TPS ■制作：Visceral Games ■发行：Electronic Arts ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013.2.5 ■撰文：湖南 兔子半妖



■在这张官方截图上可以清楚地看出，拼装的脉冲步枪下方加挂了新的副武器



■新的武器拼装系统，虽然不懂但看起来很厉害，而且这玩意估计又是个吃升级能量点的大户啊



■在这种情况下，也许我们会想用分解光束的副武器功能解围？

在科隆电玩展的演示中我们看到，《死亡空间3》的工作台（Bench）新增了一项威力巨大的功能——武器拼装。这样，诸位在风雪漫天的外星殖民地冒险时不用再用那些工程设备来充当武器了，你应该做的是掏出一把比工程设备还山寨的拼装武器，果断地让尸变体再死上一回，并且确保其最好死得四分五裂遍地都是，不可能再爬起来祸害人间。

武器拼装系统基于这样的理念——本作中的武器分为5组共8个部件：第一组是基础架构，决定拿到手中的是等离子切割器（Plasma Cutter）那样的小武器还是线性切割器（Linear）那样的大家伙。第二组是主武器核心与发射装置，武器核心决定手中的武器用哪种原理伤害敌人，是火焰还是力场；发射装置决定武器发射出去的家伙用哪种方式伤害敌人。第三组是副武器核心与发射装置。第四、五组是武器顶部和侧挂的附加组件。以我们熟悉的脉冲步枪（Pulse Rifle）为例，它的第一组架构是重型步枪，第二组核心是军用脉冲武器，标准发射装置让它以三发点射（Burst）的方式发射脉冲弹，第五组下挂附加组件是榴弹（现在附加组件的武器单独计算弹药）。在本作的新图里我们看到了一把改造的脉冲步枪。它的第一、第二组部件与脉冲步枪相同，去掉了第四、五组附件组件，增添了第三组的特斯拉核心与环形衍射发射装置，这样它就成了一把“重型军用步枪加挂连环闪电枪”。

> 只要你有足够邪恶的想象力，这样的系统肯定会大幅度提升游戏的乐趣。

只要你有足够邪恶的想象力，这样的系统肯定会大幅度提升游戏乐趣。最简单的一点应用就是通过附加的副武器来弥补主武器的短板。比如前作中威力巨大的标枪（Javelin），有强大的杀伤力，有将怪物击倒/击飞的撞击力及大范围电击加爆炸伤害的副攻击模式。但缺点是装弹量小、装弹速度慢、副攻击消耗弹药，被大量尸变体怪物持续攻击时装弹缓慢。弥补这个短板非常简单，我们不用动标枪的前两个部分，只要换一个能配合标枪的武器作为副武器就好了！比如说力场枪（Force Gun），它的强项是近距离的大范围攻击，杀伤力远远比不上标枪。但将两者组合起来后，就可以远近结合，活用两种武器的优势，一个怪物也不放过。

本月头条

GTA5发布更多游戏截图



新公布的截图中优美的自然风光尤其令人印象深刻

即使在世界最大的游戏展上，《横行霸道V》还是没有发布更多的实质性内容，但Rockstar Games遵守诺言，开始密集发布游戏的新截图。这批截图中许多与本作中的小游戏有关，我们会看到网球、赛车、跳伞、飞行等新的玩法，这与前作相比无疑可玩性有了很大提高。同时一些新的截图里透露了全新讯息，比如直升机在公路上飞行的场景，让人联想起预告片中的部分镜头，看来直升机相关的玩法多种多样；另外的截图还展示了一个站在卡车侧面的人物，似乎有即将跳车的冲动，这是否预示着跳车会是GTA5里常见的动作？而围绕赛车、跳伞等画面，我们可以看到Los Santos周围的乡村地图非常有规模，山峦、河流、桥梁纵横密布，老式飞机沿着波光粼粼的河道平稳地飞行，一贯在GTA系列中表现不多的郊外景色这次显然有了极大的扩展。

头条看点：连一贯喜欢爆料的海外网站Kotaku看到这些图片也只能胡猜一气，更别提普通玩家了。R星仰仗系列的高人气，显然开创了一门通过瞎猜实现宣传目的的新兴传播学。

《特种部队——战线》发布免费合作DLC



掩体射击玩法中自然是讲究掩护和配合的

《特种部队——战线》的发行商2K Games如约发布了能够实现本作合作通关功能的免费DLC，这个DLC的内容已经在E3上公布，但并没有随6月26日上市的游戏一起发售。DLC增加了4个合作任务，这些任务设定在游戏的单人剧情之前发生之前，会少许补足一些正篇的剧情。4个任务都有很快的节奏，每个任务中都有不同的可用角色，玩法上讲究的是合作的长处，并且必须善于利用不同的武器和炸弹。

仟游月评

PC最高

关于PC游戏是如何让开发商血本无归的，流传着许多故事。就在不久前，还有欧美某大游戏公司的高层怒称，95%的PC游戏用户都是盗版用户。于是，从画面开始直到游戏的设计的方方面面，PC虽然是比主机和移动平台更加多样化的载体，却越来越不能享有独有的优势。

然而Firaxis Games却是个长期根植于PC的厂商，他们之前开发过的所有游戏都是基于PC的，《幽浮——未知敌手》是他们头一个登上PS3和Xbox 360的作品。所以他们很自然地表示，这款游戏会对PC做一些独有的优化，例如PC玩家的战场视野可以放大缩小，这个特性只会在PC版本上有，主机上只有固定视角。此外，根据键鼠操作的特点，PC版回合作战时网格的设计也会稍有不同，《未知敌手》的首席设计师Jake Solomon说，PC版的设计稍微改变可以加入更多的键盘位置，鼠标操作也更加方便，最终带来一种和主机版不同的感觉。

PC玩家因为一款游戏的操作而产生强烈的被抛弃感，大概源自《上古卷轴Ⅳ——湮灭》。那种明显讨好次世代主机玩家的菜单设计让人心酸不已，实际上到了《上古卷轴Ⅴ——天际》里面也没有丝毫的改进，甚至某些菜单操作已经能被称之为反人类。Firaxis Games对电脑游戏的感情促使他们良心了一次，但我们也得看开点，做好准备，因为电脑游戏玩家们不可能总是赢得开发商的爱意，除非PC Game有一天彻底摆脱了盗版的阴影。



PC玩家你们感动了吗？不过别得意，你们不过是碰上个对PC Game有好感的开发商而已呀……

NBA 2K13

■名称：NBA 2K13 ■类型：SPG ■制作：Visual Concepts ■发行：2K Sports ■平台：PC/PS3/PSP/Wii/X360 ■发售日：2012.10.2 ■撰文：天津 场外三分

■ 在赛季模式中，球队状态会随时与服务器上的真实资料同步，现实中发生的转会、伤病等情况也会对玩家造成影响，如果现实中的科比因伤缺席今晚的比赛，那么玩家的球队中科比也不会出现。另外，玩家可使用VC点在“Shoes Creator”中订制自己的球鞋（就和Nike ID一样），而且这个“Shoes Creator”功能与现实中的Nike ID相连，玩家甚至可以购买自己在游戏中设计的球鞋



■ 新的操作模式简化了运球的难度，但把过去靠右摇杆投篮的优良传统给取消了，对老玩家来说不太能适应



■ 本作把My Player跟My Career独立成两个系统，在My Career中，对球队的各方面有什么看法，都可以找主管聊聊



■ Xbox 360版把Kinect的声控功能融合了进来，可以用Kinect即时讲战术、喊暂停、换人，把你变得像教练一样

NBA 2K系列近几年在画质方面的提升并不明显，目前已公布的《NBA 2K13》视频都是游戏机平台的版本，受机能限制画面质量一般，与前代相比看不出明显的变化。但开发组表示，在球员动作捕捉方面引入了新技术，肢体运动的采集方式和信息量都有提高，增加了许多新的动作和细节，因此球员动作和身体碰撞的感觉会更真实。

当然，系列令人着迷的地方是游戏模式的多样性，选秀、王朝、赛季，既有直截了当的比赛对抗，又有代入感极强的养成元素。《NBA 2K13》不仅继承了这些元素，还借鉴了网游中的养成，玩家可以从选秀前的测试开始培育自己的球员，直至退役。这种全新模式被称为“我的职业生涯”（My Career），这个模式更强调玩家在游戏中的参与性和互动性，你可以与游戏中的经纪人、球队经理或队友交谈，谈话中会根据玩家表现和当时的情景，要求你选择谈话态度或应答内容，玩家做出的选择将对游戏进程产生影响。比如与球队经理的交流可能会影响之后教练的用人或球员的转会，和自己的队友沟通可能提升球队的化学反应，记者会上的表现则会影响玩家可获得的VC点。

不过总的来看，本作最重大的改变还是通过My Career将虚拟与现实交融。

VC点来自新加入的VC系统（Virtual Currency System）将对玩家产生巨大影响。此系统会评估包括快速比赛、赛季和My Player模式在内玩家参与的每场比赛，并给予玩家相应的VC点。玩家可用VC点来提升自己的属性值或购买装备。本作中的装备主要分为两大类，一种是纯装饰性的，比如进场前的服装和球鞋；另外一类是会对比赛产生一定影响的，比如特殊的过人/扣篮动作，或是会对球员属性值产生临时影响的道具。

不过总的来看，本作最重大的改变还是通过My Career将虚拟与现实交融。My Career中包含一个虚拟社区，玩家可以在社区中与自己的亲友或球迷、球星互动。针对这个虚拟社区，2K Sports专门开发了一个名叫《NBA 2K: MyLIFE》的社交游戏，玩家可以导入自己的My Career，同亲朋好友同场竞技，可以建立自己的主场，也可以成为NBA超级巨星，同NBA明星一样通过代言获得收入。

本月头条

《神雕侠侣》9月20日公测


借助轻功，玩家可以像大侠一样，身形潇洒，来去自如

完美世界旗下2D回合动作网游《神雕侠侣》已于9月20日正式开启公测。《神雕侠侣》由金庸同名武侠小说授权改编，以Valhalla引擎为基础，在业界推出“动作回合”概念，凭借“画面”“轻功”“宠物”“动作”以及“自调节经济系统”五大玩法，打破传统回合制网游发展瓶颈。本次公测新增了婚姻、结拜系统以及全民皆兵的领土战役等内容。据悉，本次《神雕侠侣》公测邀请到了由业界演艺经纪公司“Non-open”训练3年的偶像少女团体LUNAR出任“亲民大使”，并演唱由知名音乐人为《神雕侠侣》量身打造的动感单曲《玉女心经》。除此之外，粉嫩动感的LUNAR更会被植入到游戏的各大门派场景中，玩家可以通过完成任务、回答问题、一起小游戏等多种途径与她们“结交”来换取丰厚的福利。

头条看点：《神雕侠侣》公测版本更新大量活动、任务，还开启了浪漫幸福“婚姻系统”与侠肝义胆的“结拜系统”，庞大的回合制“领土战役”也是本次更新的重点内容之一。完美世界表示，《神雕侠侣》以后还会为玩家们带来更多突破性有乐趣的内容。8

■诛仙新作定名《诛仙2——末日与曙光》



“诛仙”系列全新续作定名《诛仙2末日与曙光》于9月解禁公测

完美世界旗下的“诛仙”系列全新续作《诛仙2——末日与曙光》于9月10日正式公布。作为“诛仙”系列网游的年度新作，完美世界着墨为玩家勾勒出三大平行时空，六大全新种族。同时还公布了一个全新职业——神裔最后的血脉，双子职业“辰皇”。

据悉，《诛仙2——末日与曙光》双子职业辰皇不仅外形独特，性格也是亦正亦邪。他传承了创世龙神的神技，释放技能时能在光明与黑暗两面瞬间转换。阴谋还是拯救，生存还是毁灭，他与“上古世界——洪荒之地”各大异族有何微妙关系？这一切有待玩家在游戏中进行探索。

■《笑傲江湖》动作主策分享战斗系统

传统武侠的战斗讲究丝丝入扣拳拳到肉，看上去很真实，却因为动作缓慢节奏低迷，玩家根本无法体会到战斗的乐趣。对于武侠战斗，《笑傲江湖》的动作主策认为真实感必不可少，但却不是主要目标。战斗一定要爽，要酷，要够劲儿，这也才是意气奋发的当代青年所向往的。”另外，《笑傲江湖》的动作主策还对武侠战斗最重要的要素打击感做了讲解，并且表示战斗系统是《笑傲江湖》目前备受关注的原因之一，他们也正在努力将它做到更好。目前游戏战斗部分的完成度很高，现在在做数值以及像视频中踩剑那样带感动作设计的加入。

完美月评

生活就是一场游戏

随着金秋的到来，9月渐行渐远，把学期分隔成段落的夏天再一次于时光中流逝，那个只留下一个模糊背影的暑假，被新学期的生活所取代，回归学习生活暂时的不适也被渐渐繁忙的课业治愈。学校依旧是那个学校，校园依旧是那个校园，操场依旧是那个操场，可使之鲜活生动的身影不再相同，成长的改变，新旧的交替，新来的、远去的，一切都是那么理所应当那么的和谐。

上下班时每每看到身边身着校服的孩子们总有一种怀念的感觉，于是约上好友到“八号学苑”小聚，重温关于曾经的记忆。听着熟悉的歌曲，信手翻翻经典的漫画，那感觉真的不错，但仍然不过瘾，回家拿出珍藏的《圣斗士星矢》继续享受孩提时代的快乐。

看到漂亮的雅典娜，突然想起CJ上完美世界给我们带来的那套传说价值20万元人民币的黄金圣衣以及它推出的《圣斗士星矢》同名游戏，其实不管是《诛仙》还是现在的《圣斗士星矢》都是根据同名的作品改编而成，让曾经只存在于幻想中的那些美丽故事在游戏中变的真实，让希望能成为主角一样的我们在游戏里体验一回主角荣光。让我们在那些熟悉的故事架构与世界里叱咤风云的同时重温以往的记忆。那些的回忆作为人生的一部分伴随着我们，游戏也是相伴我们密不可分的一份成长。

10月是一个特别的月份，除了有值得全国庆的节日之外，还有随之附赠的一个可以让我们自行把控的长假。长假给重新回归校园的孩子们带来了又一次的小憩，也给工作的人们带来了一个可以随心所欲玩耍的时间。宅在家里不想走出门去看风景，那在家里回顾以往记忆的风景也别是一番滋味。

回头看看，不由觉得生活就是一场有序的游戏，大家都在这场游戏里不断奋斗、升级、PK、打怪……在其中有一起战斗的亲密的伙伴、也有必须完成的任务，丰富且多彩。

圣斗士星矢 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：尚未测试 ■官方网站：http://seiya.wanmei.com/

《圣斗士星矢》不灭的星空传说

■北京 喵里姆

我相信对于很多上世纪80年代出生的玩家来说，在漫长的童年记忆中，一定会有这样一些画面——下课铃一响，孩子都急忙收拾东西回家，好赶在5点前准时收看那陪动画……

在放学路上或者课间休息时，男孩子们总是凑在一起模仿着动画中的招式彼此打闹着；女孩子们总评论哪些圣衣造型优美，并都心怀着成为女主角的梦想；也就在那时我们最早接触到了星座，并熟练地背下了黄道十二宫的顺序，甚至找来88个星座的星空图，努力记下每一个星座的名字；谁都能哼出主题歌的曲调，尽管那时我们根本不知道歌词的含义，也不懂得日语，甚至连歌名《天马座的幻想》都不知道，但那首歌却是少数我们一提起它就能唱起来的歌曲之一……

纵然已经年代遥远，但这些画面犹如钉嵌脑海深处一般分割不去。是的，与这些记忆、这些画面息息相关的，正是80年代开始对日本甚至世界动漫界影响颇深的《圣斗士星矢》。虽然现在看起来，《圣斗士星矢》的剧情已经不再是如此吸引人眼球，它的简单与热血甚至看起来有点落伍，但这都没有关系——时代的力量是强大的，开创这个时代的作品，无论现今看起来有多么陈旧，它依旧会作为一个开拓者而被人所热爱景仰。

里程碑式的名作，浪漫与热血的幻想

比起杰作这一份量过重的名词，名作可能更适合形容《圣斗士星矢》的地位；而“里程碑式的名作”更能定位其在日本动漫文化中的重要地位。如果让笔者在少女漫画中挑一部代表作的话，那必然是《美少女战士》；而少年漫画是则是这部当时红极一时现在也拥有大量粉丝的《圣斗士星矢》。在80年代日本动漫产业蓬勃发展，进入高速复兴的时代，有多部热门动漫作品同时诞生并走红：《龙珠》《城市猎人》《乱马》等也都是影响深远、拥有广泛读者群的优秀作品，但要论作品的维持热力，或许它们都比《圣斗士星矢》要略逊半分。这部从1985年开始连载，于1990年结束的这部漫画，不仅横扫了世界各大大小小的书刊报亭，之后根据其改编的动画也风靡世界，当年国内多家电视台引进了这部TV动画，在全国各地的电视台播出，成为了一代人心目最美好的记忆；随后海南美术摄影出版社也译制出版了漫画，译为《女神的圣斗士》，也正是这套九卷每卷五本共计45本的漫画，让我们背着父母偷偷省下零花钱，慢慢地攒着一卷又一卷，与它一起渡过了整个童年。在此后的20多年间，不断地有各种形式的作品推出：漫画、动画、游戏、剧场、可动模型系列、数之不尽的同人……在这么多优秀作品层出不穷的时代，为什么只有《圣斗士星矢》有着如此独特而持久的战力呢？除了结合变装、练级、战斗等诸多当红要素以外，笔者觉得最根本的原因，是因为《圣斗士星矢》那糅合了终极热血之力与无穷浪漫之极的双重魅力。

先是热血，虽然这两个字对于现今许多设定复杂、立意深刻的作品来说，显得相当傻气，但圣斗士的核心价值也正在于此——更强的对手、更艰难的战斗、更高端的升级、通过战斗不断地提升自我、变得更强大！在20年前，当我们第一次看到那些眼睛闪闪发光的少年们，穿上女神的圣衣，为了所爱的人与世界去战斗，去消灭野心与邪恶力量时，满心觉得这样一个世界里有么一群英武少年和强大的对手，是多么波澜壮阔而激动人心。当时有多少少年为之向往并挥舞着小小的拳头大叫“天马流星拳”“庐山升龙霸”，有多少年在遇到困境的时候用一句“燃烧吧小宇宙”来激励自己，种种小时候的激情，都是一部在大人看起来微不足道的动画所灌注进来的，这本身就是一件很不可思议的事情。除了热血，圣斗士中还有很多正气美好的感情，忠诚、勇气、坚强这些自不必说，那些战友之间的友情、师徒之间的情谊、当然还有为数不多但深刻的爱情也让人唏嘘。书中众多动人的场景至今让人印象深刻，当星矢坚持着自己的信仰并一次又一次地



车田老师的画风虽然不及动画那么纤细优美，但确实有一种朴实刚健的热血力量



车田正美在画这部圣斗士漫画时，也查阅了大量星座有关的资料



这部让我们一度为之疯狂的《圣斗士星矢》在完美世界的操刀下，即将与我们见面

站了起来；当紫龙为了战胜美杜莎之盾毫不犹豫地刺瞎了自己的双眼；当冰河为了给同伴铺平毫不犹豫将自己冰封在冰棺之内；当瞬为了战胜对手甚至不惜放出自己的最强招式牺牲自己；就算冷酷强大如一辉，他内心深处还是潜藏着名为艾丝美拉达的少女；射手宫中书写着艾俄洛斯的的遗言“少年们啊女神就交给你们了”是多么鼓舞心人；沙加在沙罗双树以一敌三并战败消失那个场景如此美丽而悲壮；当面对永远无法突破的叹息之壁，黄金圣斗士们全体牺牲以换取一线光明时，艾俄罗斯所射出的箭岂止只是击碎了那道不可催毁的墙壁，还有我们自诩冰封的心和灵魂……如此种种场景让人无法忘怀，也证明了热血并不是过时无用的东西，而是一种坚韧的品格，只因为它太过纯粹，随着时代的变迁反而让人觉得越来越难以亲近。

至于浪漫，无论是璀璨的星空还是依附于其之上的神话传说都是浪漫与文化的产物，圣斗士中厚实的文化感与广阔的想象力让这部热血少年漫画拥有有别于其它作品的独特风情。据作者车田老师本人所说，这部作品的构思来源于在星空第一次见到狮子座流星雨时的感动，想创作出一种以星座为代表的战士。为此，车田正美查找了大量有关于星座的资料和其背后的神话典故，并将故事背景和希腊神话、南美神话、佛教等结合起来，创造出了一个无比荡气回肠而又优美浪漫的男儿世界。除了那些与星座息息相关的圣衣造型设定之完全让人叹为观止（单行本各卷末附有各种圣衣的分解图，想必看过漫画的各位一定有很深的印象吧）外，书中至关重要的角色剧情也是和神话、文化息息相关——比如星矢的绝招天马流星拳在发拳之前一系列动作，其实是将手划天马座对应的亮星之间时形成的；紫龙的天龙圣衣在庐山是因为李白之诗描写庐山瀑布“疑是银河落九天”，所以庐山就成了蕴育天龙圣衣的九天银河之地；圣域中的黄道十二宫的排列是一个标准的字母Z，而这个字母代表黄道十二星宫英语Zodiac的Z；金牛座黄金圣斗士阿鲁迪巴（Aldebaran），是金牛座最亮一颗星（α-Tauri）的学名；双鱼座黄金圣斗士阿布罗狄（Aphrodite），取名自希望神话中的美神阿芙洛狄忒，因为阿芙洛狄忒曾与其子变成了两只鱼，于是有了双鱼座；巨蟹座黄金圣斗士为迪斯马斯克（Deathmask，死亡面具）是因为巨蟹座有一个名为“积尸气”的星团（当然迪斯的绝招也是来源于此）……等等，如此典故若要一一写出，估计能写成厚厚的一本书。除此之外，圣斗士中的场景也是做得相当考究，书里的希腊风景和各色神话角色都来源于真实的照片或者神话读本，冥界篇中细致的地狱场景更是来自诗人但丁的伟大诗作《神曲》。可见读者所感受到的那浓厚的浪漫风情，并不是来源于我们的新鲜感与想象力，而是车田老师的确花了很多心思去营造这么一个磅礴的世界观。热血、战斗、奋进这些作品里阳刚的部分，通过神话和星座柔化，而变得拥有丰富柔美感与厚重感；而神话、星座、情感这些感性要素结合了强大英武的战士们，更显其英姿卓绝，我想这也是为什么当年无论男孩还是女孩，都对这部作品趋之若鹜的原因。

怀旧的逆袭，不灭的星光

2002年，漫画中最重要最精彩的冥界篇强势登场，这部份内容在当时86年的TV版和随后的剧场版中因为制作技术难度问题以及资金问题一直未能制作成动画。在1989的动画完结后，外界一直流传冥王篇将会动画化的消息，但这风声永远只是捕风捉影的传言。TV结束后不久，有位法国人画出了冥王篇的OP，虽然画功简陋，但因为收录了叹息之墙黄金圣斗士牺牲等重要情节而受到了空前的欢迎，各地的圣迷强烈要求将《冥王篇》动画化，而这一夙愿在当时终究没有实现，不免让众多圣粉倍感失望。直到2002年，漫画版《冥王篇》以OVA形式动画化才将这多年的心愿了却。13年，当年小小的少年们都早已长大成人，但心中的热情却不曾熄灭。冥界篇的归来，再度让沉寂的近十年的圣斗士散发无了无可抵抗的王者之气，新一轮圣斗士狂潮又再度在动漫迷盛行。也正多亏了这部制作精良的OVA，才让许多原先在童年错过了这部动画、年纪较小的观众们有了全新的接触这部80年的代表作的机会。

而后新一轮的狂潮，要归功于一位自小为狂热圣迷的少女漫画家——手代



或许是太喜欢原著的原故，圣斗士粉丝们对这部冥王神话的褒贬不一


冥王神话的作者手代木史织不仅画风华丽，对作品的解读也十分到位


当时动画的北欧神话篇是为了补足冥界篇的空缺而全新原创的，但故事和漫画一样精彩


冥界篇动画第一卷的封面，也正是从这部OVA的登场开始，又一阵新的圣斗士热席卷了21世纪

木史织，2006年在车田设定下她所演绎的《Lost Canvas 冥王神话》又将圣斗士的古老传说推向了新的高度。虽然这部作为圣斗士前传，讲述243年前圣战来龙去脉的漫画，一开始被人批评画风太过柔美，剧情太过迎合市场，但最后手代木通过自己的努力证明了这部前传的价值。大量丰富的群像描写、细致精美的画风描绘、黄金圣斗士们注定死去的悲伤、冥王与天马座曾经的友谊等要素融合在了一起，完美地将243年前圣战的壮大还原了出来。“悲情英雄”“命运”“宿敌”等词深深地浸润到了这部画风华丽、但情节设置丝毫不含糊，丝丝紧扣了车田原著设定的新时代漫画中。一时之间手代木史织的《冥王神话》，不仅在无数旧圣迷之间又掀起了新的高潮，同时它也凭借着比原著要光鲜亮丽得多的外表，将原先只属于80年代人的圣斗士带到了更多年轻读者的世界。最后这部漫画的成功也证明了，即使在如今满是火影海贼的少年漫画世界，圣斗士这几个字所代表的意义，依旧有着强大的召唤力。

时间到了2012年，手代木史织仍旧在连载着《Lost Canvas冥王神话》的外传，而圣斗士系列的动画原创新作《圣斗士星矢Ω》又以一种出人意料的方式出现了——全新的敌人、全新的主角，全新的故事甚至全新的战斗设定。因为大量的设定改动、主角的变更以及原班人马的更替，再加上作品的气魄并不从前几作，整体上来说《圣斗士星矢Ω》的评价并不好。不过，动画整体照着原作进行编写的剧情结构和无处不在向着原著致敬的桥段仍旧吸引了大量的圣迷们。而时不时在这部新作动画中露一下脸的前作重要角色们，瞬、紫龙、莎尔娜，甚至在前作中加个配角都算不上的贵鬼——他们才是永远的隐藏主角，只要他们一登场就会在圣迷中引起热烈的讨论，他们甚至都不用在动画中出现，只要将名字与身份放在那个虚拟的空间中，就让众多圣斗士迷们有了前去驻足观看的理由——可见前作的光环是多么巨大。

放眼现在，仍有花费颇巨来打造个人CosPlay用圣衣的圣迷，有致力于收集全套价格不菲圣衣神话的模型的圣迷，也有将希腊神话88星座倒背如流的圣迷；在国内外大大小小的同人展上，总会有那么一块天地，是属于这部古老的80年代作品的。随着网络化时代的发展，现今无论最新的官方消息，还是同人作品、或是数量庞大的周边商品等各类信息都能通过网络迅速地传播到世界各地每一个圣迷身边。借由网络将一代名作传承下去的做法已是大势所趋，最近国内完美时和日本的游戏公司SEGA合作推出一部《圣斗士星矢》的在线游戏也印证了这样的趋势。将圣斗士这样一部庞大的作品搬上网络游戏平台是几乎前所未有的一个壮举，花费巨大的人力物力财力所打造出来的这部游戏，也许并不仅仅只是想借圣斗士的名气在竞争激烈的线上游戏中占着一席之地，策划者想到更多的，或许是这部作品不仅对于日本，对于世界有着非凡的意义，更重要的是对于国内呈中流砥柱的成人们，圣斗士这3个字也有着预想之外意料之中的魔力。

很多年以后那些手持各种掌机与平板电脑的孩子可能早就已经不会因为一部动画的陪伴而兴奋不已、甚至因为一部动画而踏入了ACG的世界；而当年那些为圣斗士而狂热的孩子们也早已经长大成人，热情渐渐被平息，然后消失在繁杂的社会之中。此时童年的梦早已远去，静静地遣散了曾经的纯真与激情，但其实我们的心是记得的，也一直这样相信着：

——吹过帕米尔高原的风中混杂着闪闪发亮的银星砂，沙罗双树园飘散的花瓣将108颗佛珠埋藏，五老峰的瀑布曾如神迹降般地倒流，西伯利亚的永恒冰原并非坚不可摧，湛蓝的爱琴海边汇集了无数为了战斗而刻苦努力的少年，在帕特农神庙的背后隐隐盘旋着壮丽的十二宫，那里竖立着古老庄严雅典娜的神像，她守护着一代又一代人，冥府中的叹息之壁曾因为一线光明而支离破碎——只要我们相信，它就是真实存在着的。不仅仅是存在于书中，也不仅仅是存在于电脑中，而是真真实实地存在于我们的世界中，无论是那个十几年前在电视机前坐着的你，还是如今托着腮面对电脑的我。正是这些轻盈的、默默的微小信仰，让我们会在一个个不经意的瞬间想起，就像一滴水滴到平静的湖面，扩散出层层涟漪般，在纯净的年代中，在不灭的星空下，那些感动的泪水为谁而流淌，那些沸腾的热血为谁燃烧。



从圣域、海皇到冥王三部曲，我们也从懵懂少年成长为热血青年



圣斗士吸引我们的除了那些兄弟情战友爱之外，还有那些为了理想而燃烧生命的精神



冥王神话的作者手代木史织的画风相比车田老师更加细腻更加柔美

神魔大陆 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://shenmo.wanmei.com/

《神魔大陆》年度资料片一览

■北京 不见不散洛里斯

玛雅预言说2012年12月人类将进入一个全新世界，届时地球将发生天翻地覆的变化。然而，今年已过去了半年多，世界依然一成不变，难道说，玛雅人是来坑爹的？

神武镇元塔——元婴装备

古代人的预言难免会出错，可是3D西方奇幻网游《神魔大陆》带来的虚拟世界——克兰蒙多大陆将在10月开启全新的资料片“狼族来袭”这个可是千真万确。

早在九月下旬，官方就抛出大量视频和截图，向玩家们展现资料片的新内容，可是具体玩法又有哪些呢？容我一一道来。

在美丽的克兰蒙多大陆上，一共生活着五大种族，分别是“人类”“精灵”“巨人”“矮人”和“血族”。

这些种族的勇士从混沌纪元开始，便和睦相处着一同抵御着邪恶势力“暴风军团”的入侵。

可是如今，第六大种族“狼族”将出现在百万勇士的视线中，这到底会不会打破克兰蒙多的平衡呢？

狼族来袭·血族为盟

在克兰蒙多大陆上，五大种族共形成三大势力，以雷吉·琼斯为首的狮心骑士团由矮人和人类组成，专门负责调查和处理一切暴风军团在欧斯特大陆上进行的阴谋。

优雅的精灵和健壮的巨人成立了山林同盟，唯独血族没有选择联盟，自己成立了氏族荣耀，旨在团结血族内部。

在本次资料片中，神魔为氏族荣耀加入了新的联盟，那就是狼族。当寻求帮助的狼族出现在自由港、雷辛格后，国王奥斯汀表示愿意接受这些逃亡者们为盟友并提供援助。

随后，国王邀请各种族在雷辛格召开了一次议会，氏族荣耀，狮心骑士团和山林同盟的高层参与了这次会议。

由于同样受血液中的力量影响而产生异变，并且在某种程序上，拥有相同的祖先（霍华德和雅各布是兄弟），氏族荣耀决定为狼人在氏族议会中增加一个席位。就这样，狼族成为氏族荣耀的一员。

狼族新手村·世界树之喉

因新种族的出现，神魔大陆为此开启了全新的新手村“世界树之喉”，这个位于世界树最东端的小村子究竟是什么样，又隐藏着多少数目的狼族呢？

据克兰蒙多狼族史册记载：当所有兰姆西斯人饮下诅咒之血成为狼人时，一些奇妙的变化在他们体内产生，藉由着血脉中的神兽之力，狼人们发现自己可以沟通一个神秘的世界——灵界。

灵界与狼人分享着许多神奇的秘密，依照灵界生物和神兽风狼王兰姆西斯签订的远古契约来看，灵体们向狼人传授那些不可思议的能力，这种能力被称为奇能。

或许大家还没明白这段文字是什么意思，根据研发大神所说，狼族带有先天性优质基因，身体健壮，肌肉发达，奔跑速度超过其他五大种族，可玩性极其高。

魂器系统·强化自身能力

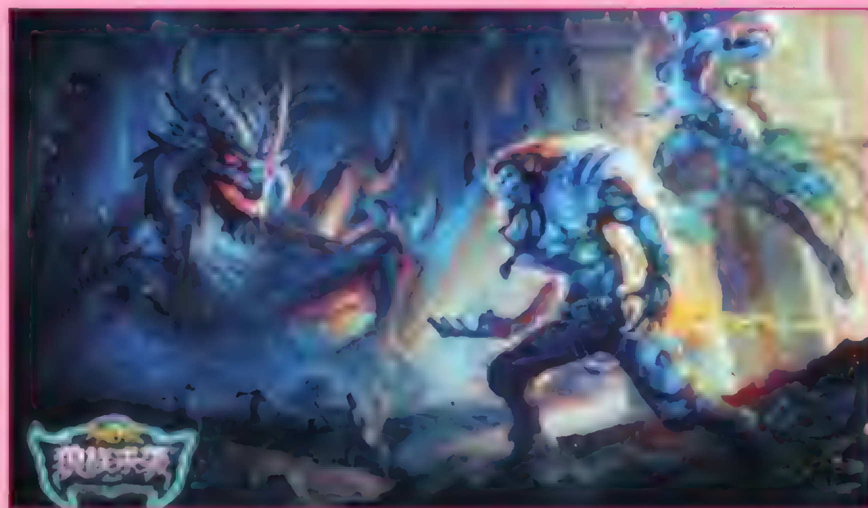
这些强力的狼族的现身也为其它种族的玩家们带来了一个神秘物品……在爱德华·欧根和摩恩·库雷斯来到世界树之喉，正式代表五大种族和狮心骑士团邀


矮人依旧萌感十足



克兰蒙多女神壁纸


狼人的出现将会给克兰蒙多大陆带来怎样的改变



狼族肌肉发达，比别的种族看起来都要健壮的多



狼族崛起，与血族结成同盟

请逃亡者“狼族”加入种族同盟。

狼族为了表示感谢，拿出了他们的祖传秘方—魂器制造。传说收集的魂器越多，所得到的力量就会越强大……

这些能提高自身能力的魂器，出处何方呢？答案就在即将出现的单人副本“地狱之路”中。

单人副本·地狱之路

众玩家千呼万唤的单人副本，在资料片公测时同步开启，名为“地狱之路”的单人副本，极大限度考验着玩家们的耐心和战斗能力。

自从灾难之神赫努姆再次出现后，欧斯特大陆上各地都出现了赫努姆邪教制造的袭击事件。灾难女王露西更是袭击了自由港。消灭灾难之神势力成了狮心骑士团的首要任务。

学者们翻遍了典籍也没能找到赫努姆到底是从哪里来的神祗，一筹莫展之际永夜岛的使者出现告诉众人灾难之神是来自地狱深层的神祗，在克兰蒙多大陆上无法被杀死，必须前往地狱寻找封印灾难之神的办法。

当森林之神米阑娜突然造访暮光之城时，新的地狱之路序幕便揭开了。玩家从米阑娜处获知消灭灾难之神的唯一办法是进入地域深处，找到刻有灾难之神真名的物件，然后念出这个名字，启动恶魔最高法则“名之契约”，杀死灾难之神。

在米阑娜的提示下，玩家开始联络进入地狱的队友，以及准备进入地狱后所必须的物品，并寻找打开地狱之门的方法。

然而当玩家传送入地狱之路的时候，却发现自己孤身一人出现在地狱入口，同行的伙伴全都不知所踪。意识到传送发生意外的玩家别无退路，只能硬着头皮进入地狱……

惊险的挑战随之而来，前方究竟会发生什么？我们只是知道，玩家要和一个美艳的NPC共通战斗地狱之路的前50关。当然，奖励也是非常可观的，比如罕有的魂器等。

双人乘骑·比翼齐飞

在“暮光之城”资料片中，飞行系统的开启为广大玩家带来全新的飞翔体验，极大程度提高了玩家们的移动速度。

飞行器已经成为众人必备的交通道具，可是有没有想过和心爱的人一同乘骑着坐骑、飞行器闯荡这片奇幻大陆呢？

“狼族来袭”就给玩家们带来了“双人乘骑”系统，进一步促进玩家之间感情。

在一定范围的距离内，玩家可以邀请或者申请与其他玩家同坐一个双人坐骑/飞行器。

被邀请的玩家就可以享受一动不动的“坐车”权力，让控制乘骑的TA带你去任何想去的地方，再也不会因传送地图而导致跟丢的后果。

双人坐骑能带给所有浪漫恋人、亲密朋友共进退同生死的绝美感受，能潇洒共骑享受游戏里唯美的风景。

让玩家完美体验克兰蒙多大陆名驹宝马英雄美人驰骋沙场，所向披靡的感觉。这种双人乘骑系统，将给玩家们带来前所未有的体验。

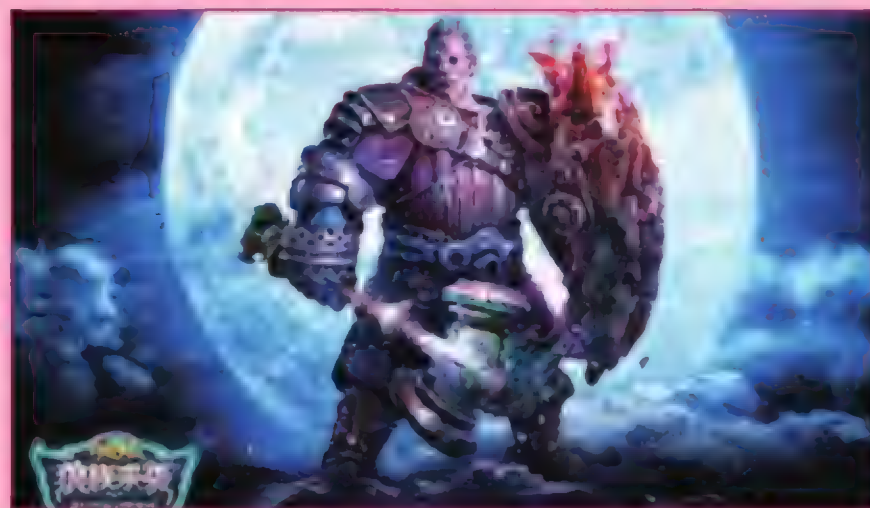
从2010年10月21日至资料片前期，神魔纪元系统共出现了7个纪元，象征着克兰蒙多大陆七次重大变革。

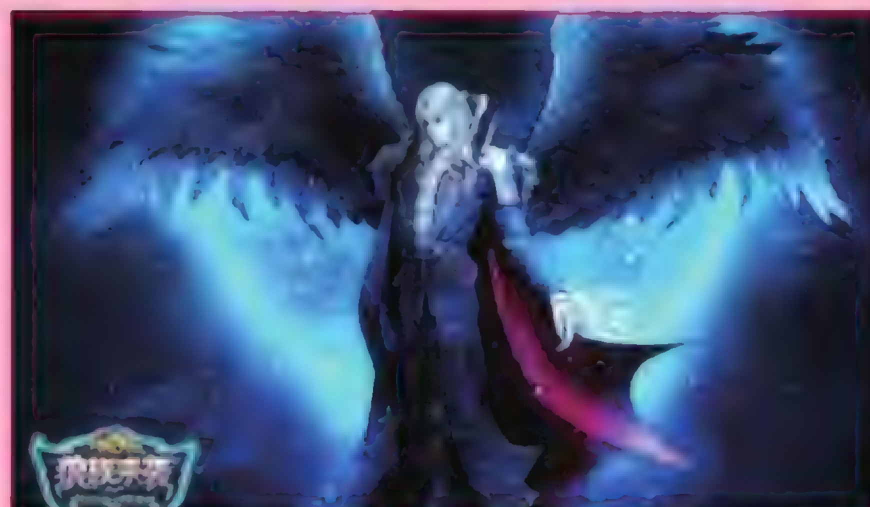
“狼族来袭”带来全新纪元

除了上述的新种族、新地图、新魂器系统、新副本以及双人乘骑外，还有更多的新内容等待我们前来体验。让我们一同锁定本月神魔大陆“狼族来袭”资料片吧。


面对挑战，你准备好了么？


全新狼族壁纸


巨人壁纸


血族“霍华德”


这个版本会在原有5种族基础上增加全新种族

本月头条

《神武》全新内容上线

近日，多益旗下网游《神武》更新全新内容，新内容包括新宠物、新地图、新法术效果、可爱卡通版新头像、新剧情支线以及新服战等。据悉，《神武》此次新推出的宠物，依然继承了《神武》宠物卖萌的特点，外表可爱，性格更是搞怪。例如东海幻境头号猛将，就是一位来自海底世界骑着龙虾的龙虾骑士。而在神秘的广寒宫，一个把胡萝卜当大锤子使用的兔子少女更是将卖萌进行到底。另外，还有极具喜感的章鱼父子，像极了植物大战僵尸中的豌豆射手，让人看了就忍俊不禁。


神秘的广寒宫等待玩家的探索

头条看点：《神武》此次的更新，让游戏画面得以全面升级，同时还开放了更高的等级上限，此举不仅满足了练级狂人们的需求，更让传统的战略战术有所改变，另外全新战事将于近期展开，赛制类似于世界杯，这对于喜欢战斗的玩家来说，也是不可错过的。

《梦想世界》全新玩法带来不同乐趣

《梦想世界》近日推出全新内容——末日来临，抵御魔族，英雄侠士奋勇争先；全新四大神秘召唤兽降临，更酷炫更强力的新招式，更夺目的翅膀装饰，也不了又添不少新颖玩法，带给一众玩家一趟奇幻刺激的冒险之旅。多益网络表示：“宠物向来最受玩家关注，此次公布的四大全新召唤兽，它们不但实力强悍，而且造型风格再次让玩家感到想象力无限。可爱卖萌的萝莉法师，霸气十足的机甲系女战士，正太模样的战士，还有如马戏团小丑一样滑稽搞怪的，定必让游戏倍添欢乐。另外招式系统是《梦想世界》的一大特色。这次11流派全新的技能招式，在原来409招基础上又增加了更多的变化，更痛快享受回合制战斗见招拆招的无比快感。”除此以外，还有绚丽新翅膀，搭配拉轰坐骑，百变的染色，华丽再度升级。全新剧情任务，让玩家体验跌宕起伏的神奇经历，与魔族大军全面开战，玩出更多智慧更多乐趣。

《命运之轮》飞行系统开启全新战斗视角


灵翼满足了许多玩家张开翅膀华丽飞翔的梦想

多益网络最新研发的魔幻网游《命运之轮》开放了全新的“飞行系统”，让展翅翱翔、驭龙飞行这些只存在于神话传说中的内容，在游戏中实现。据悉，游戏提供了五大系列灵翼选择，将灵翼附体后，玩家背后将显示出相对应的造型，同时会增加移动速度，获得灵翼本身的所有技能加成。此时，玩家可以从跑步状态随意转换为滑翔状态和飞行状态，随着飞行高度的提升，视野也将逐渐开阔，让玩家尽享受飞行的乐趣。全新的飞行系统，不仅支持自由飞行，还实现了飞空战斗。如果发生战斗，战斗将可以从地面一直上升到空中，玩家将体验到多层次立体战斗。多益网络表示，任何一个达到30级的新手玩家，可以通过副本灵翼岛获得普通灵翼；也可以在圣物交易所使用圣券购买羽毛获得高贵灵翼。

多益活动

《神武》活动

《神武》是多益网络自主研发的回合制MMORPG免费网络游戏，以《西游记》为背景，辅以多样化的门派设置、清新亮丽的画面、丰富的活动玩法和各种创新的游戏系统把玩家带入那个如诗如画的西游世界。同时，《神武》为玩家提供了一个轻松休闲、绿色公平的游戏环境，大家都可以免费体验游戏里的一切玩法，不用花钱也能玩得很轻松。

参与方式：请将下面3个问题的正确答案写在回函卡上或E-mail中。

1.以下哪项不是此次更新的内容

A.黑石深渊

B.广寒宫

C.章鱼父子

2.本次开放了更高等级上限

A.是

B.否

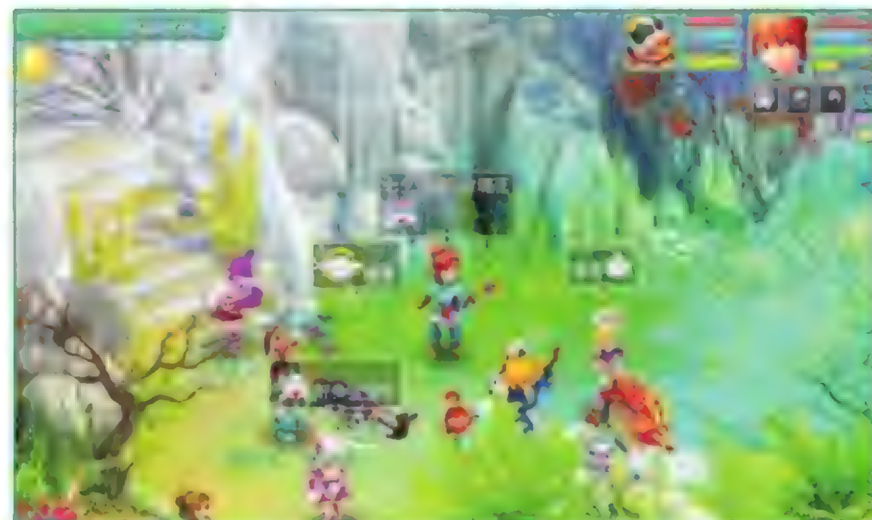
3.本次提升了游戏画面

A.是

B.否

活动截止日期：2012年10月31日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机号。获奖玩家名单将在2012年12月中旬《大众软件》上公布。

活动参与奖：共3份，奖品为多益网络毛绒公仔一个。


解救灵鹊放宝宝，《神武》线上线下活动一样精彩

梦想世界 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://mx.henhaoji.com/

《梦想世界》挑战地魔将

■福州 夏日看雪

魔族为了挽回败局，利用时空裂缝派遣地魔将大军向梦想大陆发起攻击。地魔将便是它们的先锋，每个地魔将都具有非凡的实力，他们不仅等级分明，连战斗特点也非常鲜明，针对的打法也不尽相同。

地魔将一：狂狼勇士

恶犬会战士的封经闭脉，而霜月之狼属于医生辅助会加血，会六道封印。先杀恶犬，然后杀霜月狼，接着是幻影之狼和利爪之狼，最后杀主。

地魔将二：铁甲领主

先杀魅惑，然后杀牛，接着杀铁甲领主，怎么样？看起来很像杀修罗吧。

地魔将三：火焰魔鸟

主会随机狂暴一个，按照狂暴的顺序杀比较容易。不过需要注意紫色鬼火，它会群攻固定伤害的人，所以优先封印紫色鬼火，等它被主怪狂暴后直接杀掉。

地魔将四：地狱守卫

优先杀主，当主出现金身状态下在杀小怪，杀小怪的时候需要在四个小怪中找到受伤害大的两个小怪攻击，杀掉后再继续杀主，如此循环，最后杀主。

地魔将五：元素掌控使

这个怪优先杀元素召唤师，这关就在于当主怪被杀后，泡泡会自动逃跑的。

地魔将六：嗜心罗刹王

主怪加战士特色怪与法师特色怪。战斗中战士和法师有针对性地优先攻击小怪，需要注意的是主怪罗刹会随机秒杀一个，这里就是体现医生价值的时刻了。

地魔将七：控魂使者

进入战斗后，主怪会自动隐身，所以首先杀暴力牛解除主怪的隐身，同时封住屠夫。杀完暴力牛后，直接屠夫，最后集中火力杀控魂使者，最后杀小怪。

地魔将八：深渊雷兽

深渊雷兽的特色是血厚，小怪炮竹的作用是当战场的炮竹颜色和雷兽的Buff颜色一致时，攻击雷兽时，雷兽将受到额外的20%伤害。所以在战斗中需要队友间的密切配合。同时炮竹中有一个会庄严的，需要优先把他封住。

地魔将九：暴虐天尊

这个Boss每两回合会招一批魔童，金刚魔童可以增加队伍的防御和法防修炼10级，大力魔童增加队伍攻击和法术攻击修炼10级，复苏魔童会给天尊加血。在天尊召唤出魔童后，封印复苏魔童，攻击金刚魔童和大力魔童增加对应属性，第二回合集中攻击天尊。按照这个顺序很容易解决战斗。

地魔将十：吞噬君主

进入战斗后，优先杀懒惰或者色欲，由于懒惰会群封技能所以优先杀，而色欲怪则是会根据玩家队伍中性别最多的来改变自己的造型，而在战斗中色欲怪攻击同性别玩家时会造成2倍的伤害，而攻击到异性玩家时会导致玩家陷入混乱。

地魔将十一：冰霜巨龙

这一局优先封印冰女，因为冰女的冰寒入侵技能会让玩家每回合掉2%，而且这个技能的效果是可以叠加的。战士和法师攻击岩石怪，根据岩石怪身上的Buff状态选择攻击。岩石怪固化状态下，物理攻击加成，法术攻击伤害降低；岩石怪液化状态下，法术伤害加成，物理伤害降低。

罗刹王、雷兽、暴虐天尊、铁甲领主、控魂使者，这一个个都是魔族先锋队的著名地魔怪，每个怪物属性不同，是非常难缠的小怪，如果队伍配合不默契，对地魔情况不熟悉，危险就会随时降临。地魔将分等级，玩家队伍也分等级，想要战胜地魔将，首先必须量力而行，有勇气不代表一定能赢。知己知彼才是获胜的基础，根据自己的等级选择地魔将，智取才能把握胜利的契机。



暴虐天尊每两回合便会招一批魔童



剿杀深渊雷兽



嗜心罗刹王的随机秒人技能十分变态



有个得力宠物可以让战斗过程变得轻松如意



与吞噬君主作战时优先击杀懒惰或者色欲

神武 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制）
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://sw.henhaoji.com/

《神武》帮派活动降魔军团详解

■广东 cape

《神武》帮派活动"降魔军团"，要实力、要配合，需要全帮同心协力才能挑战上古魔兽。在这里，我们会详细地为大家介绍整个活动的筹备、流程和奖励。

开启降魔军团

降魔军团这个活动的开启条件是帮派等级达到3级或以上，并且活跃成员不少于40个，就可以申请活动了。申请成功之后，帮派成员会有提示，让大家提前做好准备。这个时候帮主或指挥官一定要赶紧进场，因为如果这两位都没有进场的话，其他帮众是无法进场的。半个小时的入场时间截止后，主场地——五行封魔阵的中央会出现五个不同颜色的传送门，胖墩墩的护阵天神让大家进入五行分阵降妖除魔，活动正式开始了。

现在我们就进入了降魔军团的第一个阶段，在五个分阵中猎杀妖魔收集妖魂精华，以供护阵的天兵们召唤出深锁阵心的妖魂。5个分阵是5个巨大的迷宫，根据五行不同，里面的风景也不同。

金之阵由银白的金属构成，木之阵的墙壁上爬满了青苔，水之阵是一座瑰丽的冰宫，火之阵则充满了熔岩，地之阵么，说实在的，地之阵就好像一座地下墓宫。每个阵中有两种怪物，一种是精英型怪物，一种当然就是喽罗啦。不过不要轻视这些喽罗，因为与喽罗怪的战斗中怪物数量是跟玩家队伍人数有关的，如果看着单人几下就解决了喽罗怪，就带着5人队伍也贸然冲上去，可是要浪费几回合时间的，而且队员得到的奖励比单人打还要少。更重要的是，精英怪物能够提供大量的妖魂精华，而喽罗怪则只是象征性地给一点。所以对于齐装满员的队伍来说，最好是主动搜索精英型怪物，避开于喽罗怪不必要的接触。

根据五行不同，五个阵内的精英主怪特点也是各不相同：金之阵的精英主怪血量和物理攻击较高，还经常会使用嘲讽吸引伤害；木之阵的精英主怪物理和法术抗性都比较高有魔法反击，而且会复活己方小怪；水之阵的精英主怪速度很高，中有魅；火之阵的精英主怪则是高灵的法师；土之阵的精英主怪物理防御很高，怪物中有3封的，而且还会恶心的尸爆。每15分钟迷宫里的怪物会刷新一轮，新一轮的怪物将会更加强大。

五行阵Boss战

如果某个分阵中，玩家收集的妖魂精华达到了300个，活动就进入了第二个阶段，护阵天兵会啰啰嗦嗦地说一段话，然后这个分阵的Boss——阵心妖魂，就会出现在阵中的某个位置。不要担心找不到，因为系统会告诉你坐标。随便组起来的酱油队还是不要尝试了，留给比较有实力的队伍吧，因为这阵心妖魂真的不好杀。

先说金之魂吧，自身是个攻击很高的战士，有属于自己的特技"夺命攻击"，能够造成大量的伤害和同等数量的伤势，对于比较贫血的玩家或者已经损失了一些气血的玩家来讲这一招可以做到秒杀。Boss旁边两头装甲蛮熊，战斗中会一直使用后发制人，另外还有一些战士和法师怪，总的来说，这场战斗玩的就是心跳，建议血厚和法系较多的队伍挑战。木之魂是一个双抗的牧师型Boss，最无耻的地方在于，在自身血量较少时，她会使用特技"生命献祭"牺牲一个小怪来补满其他怪物的气血。Boss身边的红牛死士是些高防高血的家伙。而且喜欢用嘲讽来吸引伤害，死亡神使也是一种会复活队友的怪物，这场战斗比较需要控节奏，建议控制能力比较强的队伍挑战。

水之魂的战斗充满了盗贼风格，主怪速度快，并且拥有特技"漫天花雨"，效果就是会有若干家伙会因为看花雨而发上几回合的呆……手下小怪也是各种阴险的技能齐备，隐身、吸血和毒轮番着来。总的来说这场战斗对队伍没什么大的


"毁灭吐息"对全体玩家造成气血上限40%的伤害


各种奇遇任务给五行阵破阵增加无限乐趣


击杀穷奇后，每个玩家都可以得到大量奖励


五行封魔阵中偶尔发生的意外奇遇事件


五行阵门开启

偏向，只要能撑过怪物的蹂躏就行了。火之魂的战斗难度相对比较高，因为你很大可能面对着一大群法师，所以多组几个物理职业并且多带点药吧，值得注意的是，不要在小怪没清光之前去杀主怪，因为这个时候主怪百分百会复活，同时主怪的特技“死亡一指”也十分令人头疼，因为这一招基本是秒杀所有没有加体质的玩家的，好在还有一定几率失败。最后的土之魂也不是省油的灯，他的特技是让我方一个成员临时叛变几个回合，简直就是不会失败的反间之计。另外他本身物理防御很高，还可以利用小怪的尸体进行尸爆。如果是法师较多的队伍，可以先把主怪给干掉，不然的话就得忍着轰炸的痛苦清小怪。

最终Boss穷奇登场

当五个阵心妖魂全部被消灭后，最终Boss穷奇将会出现，活动将近尾声。自认为可以挑战穷奇的队伍可以去点击穷奇申请参战，但是最终是掌握在指挥者手上的。指挥者可以选择最多五支队伍参加对穷奇的战斗。

与游戏中其他战斗不同这里虽然需要五支队伍分别和穷奇作战，但是五场战斗中的穷奇气血是共享的，也就是说，只要有一支队伍能够坚持到最后，整场活动就获得了成功。指挥者选好队伍并点击点击开始战斗的按钮后，这场最后的战役就开始了。

在介绍最终这场战斗的打法前，我们一定要注意五行的相生相克，对打穷奇很有帮助。另外就是道具的准备在护法天神处可以用五灵星尘兑换护身符、变形符、乱灵符这三种道具。战斗中穷奇会使用一种全体伤害法术“毁灭吐息”，能够对玩家队伍全体成员造成气血上限40%的伤害，不过因为这个法术需要两回合来施放，所以当第一回合穷奇喊话之后，第二回合可以由一个速度较快的使用护身符，从而降低毁灭吐息对我方的伤害。变形符用于改变穷奇的五行，乱灵符用于改变己方的五行，这两种符的使用就比较灵活了。大概来说如果穷奇的五行对大多数我方不利，就应该使用变形符，如果只是少数成员的五行处于不利的形势，则可以对自己使用乱灵符。在正式开战前，建议所有参战队伍准备至少一张护身符和若干张其他符纸。

做好了知识和道具的准备，就可以正式进入战斗了。

穷奇的身边会带有黑暗四象，这四只怪物没有五行特点，死亡后会在下一回合被重新召唤出来，所以只需要封印住即可，所有的火力应该集中在穷奇身上。穷奇每五回合会自动变化一次五行形态，五种形态的特点大概与该五行的阵心妖魂类似。我们的重点就是控制住四只小怪和根据敌我五行的变化不断地调整操作，被克制或者会衍生穷奇当前五行的队员可以选择使用道具或者给队友喂药，其他五行的队员则专注于输出。虽然穷奇的血量相当之多，就我们的经验，全部110左右的队伍打起来会有80多万血，但是只要应对得当，同时运气不太差的话，还是可以坚持到最后的胜利的。

穷奇死亡之后，天庭为了奖励我们会撒下胜利宝箱，抢到宝箱之后就可以安逸的被送出场外了。

破阵奖励

关于奖励,经验金钱这些是相当给力，而且对于帮主来说，活动结束后还会得到天庭额外的奖励，另外是帮贡和可以兑换帮贡和帮派资材的古代宝箱。每场活动下来，一个人可以得到大概100多的帮贡，并且为帮派增加大量资材。

最后，也是分量最重的奖励，是给帮派的：成功的击杀穷奇可以给帮派仓库带来三件高价值的奖励物品，并且产出一个守护兽装备。守护兽的装备能够增加帮派守护兽的技能，对帮战非常有利。降魔军团活动，更大意义上是一个让大家为集体做出贡献的活动，当然这个过程中，个人也会获得不菲的好处。

结语

降魔军团是一个高额奖励的活动，但是更考验的是你帮派的实力以及团队配合。这个活动，可以说是对你们帮派的实力以及凝聚力的考验。同时，以最短的速度完成降魔军团活动，是每一个有野心的帮派应有的目标。



与护阵天神对话便可进入五行阵



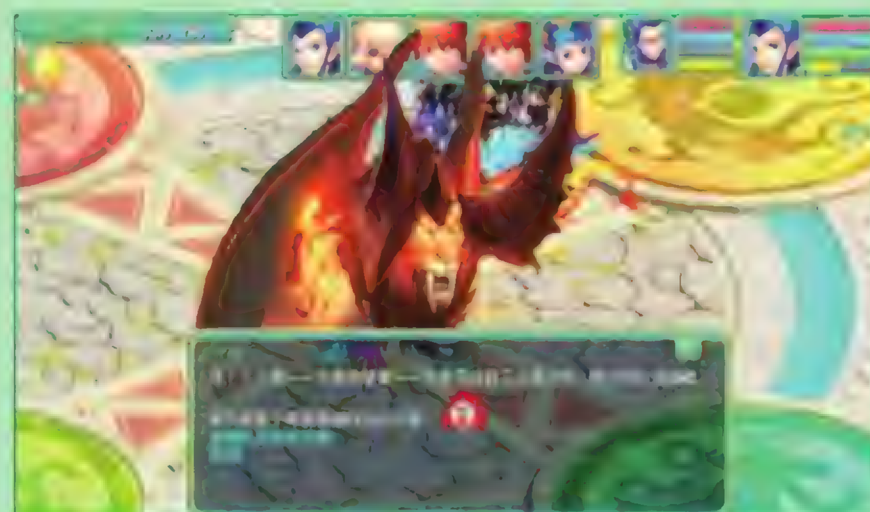
与木之魂作战非常考验玩家之间的配合



与穷奇作战需要5支队伍



在土之阵中收集的妖魔精华



最终Boss穷奇登场

本月头条

《战地风云Online》龙帝国来袭



驾驶国产装甲驰骋战场

EA旗下的FPS网游大作《战地风云Online》将于10月底携全新升级版本“龙帝国”强势来袭，在全新的龙帝国版本中，玩家不仅可以体验到中国风的百人地图，还可驾驶“歼10”“TYPE95-防空车”“TYPE98-坦克”等诸多中国研发的战争兵器，踏上属于东方的战场，来一场属于男人间的海陆空百人大团战。据悉，本次更新的游戏中全部百人超大地图都按照世界不同地区的战线以及不同的模式进行区分。其中主要包含了五大战线，分别是以“卡坎”为主导的中部战线，以“萨尔克”为主导的艾弗利克战线，以“废弃电视台”为主导的西方战线，以“龙谷”为主导的东南战线和以“钢铁盖特”为主导的西南战线。毫不夸张的说，当玩家在建立房间选择地图的时候，呈现在他面前的将是一张令人热血喷张的世界地图。

头条看点：《战地风云Online》全部启用仿真写实地图，游戏中的每一个场景都可以通过google earth搜索到它的原型，这次全新版本名为龙帝国，玩家在这个版本中可以体验到独特中国风的百人地图，除此之外，还可以驾驶具有中国特色的载具进行战斗。

《天龙八部》MOD世界“玄海”正式上线

武侠网游《天龙八部》近日公布了第二个独立开发的MOD世界“玄海”的相关玩法，并于10月正式上线。继已有的天荒古境之后，“玄海”也将被添加至跨服体系“天外江湖”之中，在不同世界之间实现无缝并接，也让《天龙八部》的背景设定更加丰富多彩。据悉，“玄海”世界的核心内容已于日前完成了面向资深玩家的内测工作，收集建议与Bug近2000条，正处于最终的调试阶段。作为《天龙八部》中的首个海底区域，“玄海”的设定是上古炎黄战场所遗留的古战场，包括不同风格、不同地形的多个场景，定能给全球玩家带来耳目一新的感受。搜狐畅游表示，“玄海”之中危机遍布，上古邪灵在千年的封印之下蠢蠢欲动，而其中能够激发十大门派神器潜力、打造最强神兵的玄海星岩，对每位大侠来说都是最大的诱惑。来自不同服务器的玩家，将通过“天外江湖”体系汇聚在一起，自由组建势力，展开对“玄海”的探索。

《鹿鼎记》9月11日开启“英雄列传”

搜狐畅游旗下网游《鹿鼎记》9月11日开启全新版本“英雄列传”，该版本召集江湖英雄，重塑历史战场。征服波斯驰骋欧亚非大陆的亚历山大大帝、以正面猛烈攻势进攻英军的圣女贞德、横扫中亚的成吉思汗……纵观整个世界历史，以进攻而著名的英雄不胜枚举。在《鹿鼎记》的世界里，同样有一位攻城英雄——韦小宝，破罗刹兵于雅克萨，签订了《尼布楚条约》。在本次开放的版本中，每一周都有激烈的城战等着有实力的侠士们加入，攻城、守城、降级、摧毁，城市的存亡关系着每一个人，对敌服城市的进攻与每个人的荣耀相连，“英雄列传”让每个玩家都有机会成为攻城英雄。

畅游活动

有奖拼图

《战地风云Online》是搜狐畅游推出的首款FPS网络游戏，也是EA旗下经典的FPS单机大作"战地"系列的网络版。其最大的特点就是打破了传统FPS网游拘泥于巷战的玩法，独有的50 vs 50百人地图将给玩家带来最震撼的战争体验。在如此宏大的地图中，设置了百种海陆空三军兵器和指挥官系统，让每个玩家在每场战役中的作用都可发挥到极致，并且每一张地图都是一场战役，开辟了EA战争网游巨作的新领域。另外《战地风云Online》还首次细分了战场职业，在每次进入战斗前或者重生前你都可以选择“医疗兵”“反坦克兵”“工程兵”或者是“狙击手”，让你完美享受一场战斗……

参与方式：请将被打乱顺序的下图合理有序拼好，并将正确的序号从左至右，从上至下依次写在回函卡上或E-mail中。



活动截止日期：2012年10月31日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机号。获奖玩家名单将在2012年12月中旬《大众软件》上公布。

活动参与奖：共3份，奖品为《天龙八部Online》30元点卡1张。

2012年8月中旬刊有奖问答中奖名单

北京 康宇

河南 李晓坤

广东 王汉竹

战地风云Online ■制作：EA DICE ■运营：搜狐畅游 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://bf.changyou.com/

《战地风云Online》立足百人战场

■四川 阿鱼

初次踏入《战地风云Online》无限逼真的百人战场，大都会有一种爱恨交织的矛盾感。广袤的战场、丰富的兵种、专业的战争载具、拟真的军用建筑……这一个个不同与其他FPS网游的新元素，实在是令人大爱。

《战地风云Online》的百人战场不同于其他FPS网游，不是蹲个点就能随意爆敌人菊花，也不是端着AK47就能大杀四方；这里是真实的战场，稍微不注意你就会被狙击手爆头、被坦克轰得四分五裂、被空中的武直打成筛子。其实，新人们要想在百人战场上立足，必须不断上阵累积经验，同时还得注意以下事项：

从小地图到大地图

作为新人，一开始先别涉足大规模战斗，因为辽阔的战场会让初来乍到的你感到迷茫，一不小心误入敌阵可就惨了。你可以先在小地图战场热身，譬如凯德尔、半岛电视台、加拉拉等巷战地图。在这些战场里，你不用担心会迷失方向，只需要跟着队友慢慢推进，就可奔赴前线杀敌。当你逐渐适应小地图的战斗后，便可加入百人战场，迎接新的挑战。

新人莫用狙击枪

也许你在其他FPS游戏中枪法如神；但这这并不代表你能够在《战地风云Online》里立足。你的枪法再好，也敌不过飞机大炮，挡不住战车的碾压；因此，在你尚未熟练掌握战场节奏之前，切莫使用狙击枪，它会令你远离前线，不利于战场意识的形成。

建议大家在初期选用医疗兵，拿上武器，背着急救包奔赴前线。受伤了，你就用急救包疗伤；牺牲了，你就回到复活点重新开始。身为新人，不必惧怕死亡，只有在前沿阵地经过千百次的锤炼，才能真正成长起来。再者，在百人战场上死亡并不丢人，也不会影响你的分数；这里比拼的是团队配合，只要配合默契，你就能够得到高分。

行走路线要隐蔽

辽阔的百人战场上危机四伏，敌人的狙击手、坦克车与战机正四处寻找着“羔羊”，行进途中稍有不慎，就会遭致杀身之祸；因此我们应养成良好的隐蔽意识。如果四周有建筑物，前行时请尽量贴靠建筑物，以方便我们在遇到危险时能够迅速绕到墙的侧面隐蔽。尽量在狭窄的建筑缝隙间行走，这样可以降低被载具屠杀的几率。坦克等载具的视线范围有限，它未必能发现隐藏在建筑缝隙中的我们。就算不小心被敌方载具发现了，我们也可以利用建筑物与之周旋。

别同老手争载具

在你熟练掌握战机、坦克、装甲车的驾驶技术之前，请勿同老手争抢载具。载具只有在强者的操控下才能发挥出惊人的战力，菜鸟驾驶载具上阵只会沦为活靶子，还会延误我方战机。

别把自己当兰博

这里是百人战场，不是小规模的反恐行动，所以别去幻想以一敌十的英雄行为，那只会让你含恨而终。遭遇敌人后，能胜则打；没有胜算就隐蔽起来，等待其他队友的支持。

在百人战场上，杀敌不是唯一的得分途径，我们应该根据自身兵种特色，做一些不逊于杀敌的特殊贡献。医疗兵记得救人；反坦克兵要学会打坦克、打飞机、安地雷；工程兵请记得修理我方载具与建筑，同时寻找适当的机会破坏敌方的军用设施……只有完美的协同作战，才能夺取最后的胜利。

综述

即便你是青涩的菜鸟，只要熟知并掌握以上5点，就能渐渐立足于百人战场。尽管还是会牺牲，但你终究会告别菜鸟阶段，成为一名合格的全能战士。


百人战场很刺激，也很危险


百人战地图，据点争夺很激烈


寻找掩体，隐蔽前进


载具不是你想开就能开！


反坦克兵瞄准敌方载具

天龙八部Online ■制作：搜狐畅游 ■运营：搜狐畅游 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://tl.changyou.com/

《天龙八部Online》真元选择

■四川 小鱼水中游

真元是一种可以激活装备潜力，强化装备属性能力的神奇宝贝。自身实力再度提升，这固然是好事；然而，与这份惊喜相比，大家似乎更关心真元对本门江湖地位的影响以及真元的搭配方式。

少林：让“血牛”再牛一点

比众所周知，少林弟子的体力收益冠绝十大门派，是当仁不让的天龙第一“血牛”。体力与血上限类真元能够最大限度地提升少林弟子的血量，从而进一步巩固少林弟子的“血牛”地位。

另外，属性攻击类真元可以在一定程度上弥补少林弟子进攻端的乏力，让其成为进可战，退可守的强力“肉盾”。

关于真元的选择，要视具体情况而定。如果你是一名喜欢团体战斗的玩家，

建议：你主选体力与血量真元。因为只有将血量最大化，才能将少林弟子在团战中冲锋陷阵的作用淋漓尽致地发挥出来。假如你酷爱单兵作战，则可以在保证高血量的前提下，适当选择1～2个属性攻击真元，强化自己的伤害力。

明教：单点攻击更强力

明教弟子拥有令人生畏的杀伤力，但攻强守弱的职业特色注定其无法在团体战役中大放异彩。明教弟子擅长单兵作战，凭借其恐怖的杀伤力，取敌性命于须臾间。属性攻击真元的出现，让明教弟子攻击端的数据再度提升，其单兵作战力也因此大幅增强。另一方面，由于明教弟子的体力成长并不出色，因此体力与血量真元给明教弟子带来的提升有限，不足以改变其团战“攻强守弱”的地位。

建议：主要选择火属性真元，让自己单兵作战的能力得到极限强化。如果你无法忍受自己较低的血量，也可以适当选择1～2个体力或血量真元。但是，不建议大家全部选择体力与血量真元，这会掩没明教引以为傲的杀伤力。

天山：“移花接木”威力无穷

因为是单冰属性，因为身怀“移花接木”这一趋近于变态的群攻绝技，天山弟子从真元处获得的攻击收益十分惊人。冰属性真元能够最大限度强化天山弟子的冰攻能力，而“移花接木”这一绝学则会令冰攻的强化效果翻倍，如果再算上天山弟子强悍的会心暴击……多么恐怖的杀伤力啊！

真元时代，天山弟子更显刺客特色，十步杀一人，千里不留行！不过，天山弟子同样受限于普通的体力成长，因而在防守端的能力一般。好在有隐身绝技，天山弟子们在团体战役中也是游刃有余。

建议：主选冰属性真元，让自己冰攻能力达到极限。

丐帮：战力稳中有升

在团体战役中，丐帮弟子凭借其较强的生存能力与强大的技能伤害，屡有出色表现。由于拥有较高的体力收益，使得体力与血量真元对丐帮防御端的提升十分明显。相比之下，丐帮双属性的门派特色令属性真元难以发挥出最大潜力。不过，防御端的强化让丐帮弟子的战力稳中有升，他们在团战中的作用将更为明显。

在真元选择方面，原则上建议大家主选体力与血量真元，然后结合自身需要，适当地选择属性真元。当然，如果你对自己的生存能力有信心，或者你是走的身法路线，那也可以选择全属性真元路线。

武当：甘做绿叶衬红花

真元时代，血少皮薄的武当弟子地位极为尴尬。虽然属性真元在一定程度上提升了武当弟子的攻击力，但提升的幅度却不如天山、星宿、慕容等单属性门派；另一方面，体力与血量真元给武当弟子带来的提升极为有限。于是乎，在其他门派都充分享受真元带来的收益时（进攻端或防守端），武当弟子却视真元为鸡肋：无法满足自己的口感，放弃了又太可惜。


一个真元坦搅动江湖



传说中的百万血少林



主火攻，明教某传奇人物的真元搭配


“移花接木”绝技令真元效果大增


嗨，丐帮帅哥，你的武器真心好看！

面对如此尴尬的地位，武当弟子应调整自己的心态：既然当不了红花，做个牛叉的绿叶也不错！要么利用属性真元强化自己的攻击端，充分发挥自己远程大炮的威力；要么利用体力与血量真元强化生存力，以确保自己能在团战中从容地施展各种控场绝技，协助战友获得胜利。

天龙：平衡路线是王道

天龙派是十大门派中唯一没有特定属性攻击的门派，但这并不代表天龙弟子无法具备属性攻击。相反，天龙弟子可以根据自身需要，灵活选择属性攻击的数量与种类。现在比较流行多修天龙，意思是同时强化两种或两种以上的属性攻击，以综合属性克敌制胜。在这种情形下，任何属性真元都适合天龙弟子，大家可以结合自身情况，灵活搭配，全面发展。

同时，天龙的体力成长也不错，能够较好地吸收体力与血量真元带来的巨大收益。

建议：根据自身需要，坚定不移地走均衡发展路线，用一定数量（2~3个）体力或血量真元保证自己的生存能力，用一定数量（2~3个）属性真元强化攻击力。如此全面发展的天龙弟子，无论单兵还是团战，都能有不错的表现。

慕容：战场地位再度提升

强悍的内劲攻击、单一的玄属性伤害、霸道绝学“破天式”，以及较高的体力成长收益，令慕容弟子在PvP舞台上大放异彩，成为令九大门派不可小觑的强者。真元时代，慕容弟子的战场地位再度提升，体力与血量真元令其防御端更加完美，玄属性真元令其攻击端更加出色。如何击败慕容弟子，逐渐成为其他九大门派的重要课题。

建议：主选玄属性真元，适当辅之以体力或血量真元（1~2个）。如果觉得自己生存能力太差，可以主选体力或血量真元。

峨眉：生存能力大幅增强

真元时代，因为“清心普善咒”这一逆天绝技，在体力与血量真元的作用下，峨眉弟子的生存能力大幅增强，单兵与团战的地位进一步提升。虽然其他门派在攻击类真元的作用下，伤害能力领先于峨眉弟子；但在防守端，没有人能够与峨眉弟子相媲美，包括“血牛”少林。这一切，均源自“清心普善咒”按百分比回血的超强效果。

选择一身体力与血量真元，将自己的生命值最大化，这样的峨眉弟子无论单挑还是群战，都拥有超人一等的生存能力。

逍遥：杀伤力更胜从前

逍遥是团战的主力输出门派，但本身的伤害并不算很高，主要依靠强大的控场、灵活的身手与“溪山行旅”的放大克敌制胜。真元时代，逍遥攻防两端均得到了强化，在控场与放大绝技的辅助下，杀伤力更胜从前。

建议：主选毒或火属性真元，强化自身伤害输出；同时，结合自身实际情况，适当选用体力与血量真元。如果你剑走偏锋，走的是身法路线，那么推荐你全部选用毒或火属性真元，极限强化输出能力。

星宿：变身远程炮塔

星宿弟子的体力成长较高，而且拥有唯一的毒属性攻击，又是远程职业；因此，真元给星宿弟子带来的提升极为明显。体力与血量真元强化防守端，提升了星宿弟子在战场上的生存能力；毒属性真元则让星宿弟子的毒攻伤害更加犀利，加上其远距离攻击的优势，星宿弟子当之无愧地成为了战场上令人闻之色变的远程炮塔。

建议：主毒属性真元，辅之以少量的体力或血量真元。

综述

目前，真元只可与项链、护腕、护符、戒指4类装备搭配，玩家们选择的范围有限。但在不久的将来，随着防具类真元的开放，玩家们将会有更多的搭配方式。届时，十大门派必定又会掀起一阵波澜。



团体战役中，武当拥有极佳的控场能力



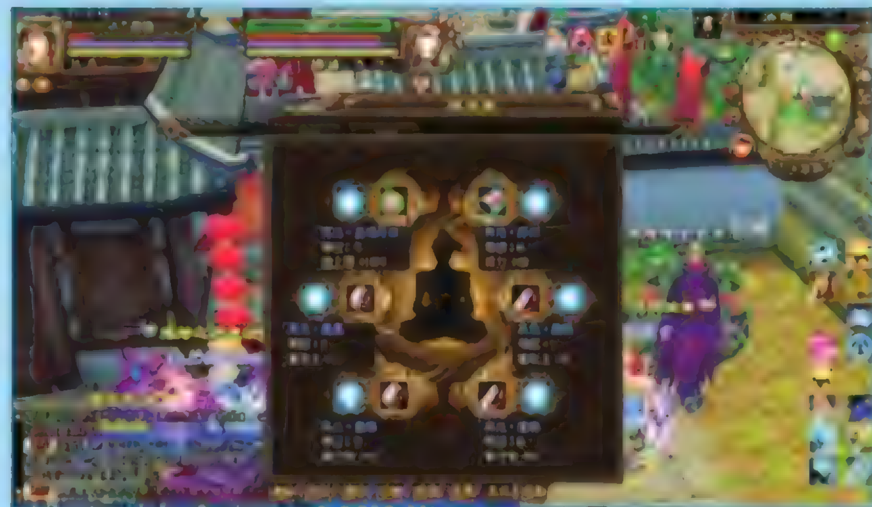
天龙派门人以六脉神剑闻名天下



慕容绝学破天式



全体力，一位峨眉妹子的真元搭配



主毒攻，某逍遥弟子的真元搭配

天龙八部Online ■制作：搜狐畅游 ■运营：搜狐畅游 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://tl.changyou.com/

《天龙八部Online》七夕盛宴

■四川 清风徐来

一年一度的七夕节是我国传统的“情人节”。传说在这一天，牛郎与织女将会在美丽的鹊桥上相会，让全天下的有情人见证他们坚贞不渝的爱情传奇。

对于《天龙八部Online》里的玩家而言，七夕节同样是一个展现深情的大好日子。

不信你瞧，那些追寻伴侣的单身男女、热恋中的情侣、还有甜蜜恩爱的准夫妻们都在七夕节前后忙碌起来了……

玫瑰传情

七夕节前后那些天，天龙江湖里最受欢迎的商品是啥？不是极品装备，不是宝石雕纹，也不是宠物坐骑；而是鲜艳娇嫩的玫瑰花。

用玫瑰花表达自己的爱意，这在七夕节是相当浪漫的举动，也容易俘获她（他）的心。于是，整个江湖的男男女女都在购买玫瑰花，有的送给自己心仪已久的异性，有的送给与自己相濡以沫的伴侣。

一时间，洛阳花贵，地上铺满了月牙形的玫瑰花瓣，空中飘洒着玫瑰的芳香，人们沉醉在这甜蜜的氛围中。

为了鼓励玩家们这种追求真爱的行为，游戏特地为参与送花的玩家准备了极为丰厚的奖励。

从8月16日起，截止8月29日23:59，系统提供了专题页面，展示玩家们在游戏中送出和收到玫瑰花数量的排行榜，将每位有情人的大名传遍江湖的每一个角落。

8月29日23:59之后，全服送花与收花第一的玩家均获得了奖品：太古龙魂珍兽；位列二、三名的玩家也获得了傲云苍龙珍兽。而在七夕节当天（即8月23日00:00—23:59），全服送花第一的玩家更是获得了昂贵大奖：iPhone 4S一个。

如果你送花与收花的数量未能进入前三名，请别郁闷，因为同样有诱人的奖励等待着你。当你对爱慕的异性使用玫瑰时，根据所使用的玫瑰类型，你会获得相应数量的情人结；而如果你被别人送花，则有可能获得痴情玉。

在拥有足够的情人结与痴情玉后，你就可以在9月5日24时前到洛阳邱碧特（273，242）处兑换稀有珍兽笼与珍兽蛋：天蓬揽月。

丰富的物质奖励之后，还有浪漫无比的精神奖励！各位有情人还可以在邱碧特处领取珍藏版七夕节称号与限量版时装纹身：蜜语金丝。

七夕节称号代表你是最幸福的有情人，而蜜语金丝纹身则将这份幸福温馨地传递到她（他）的身上。只要你拥有足够的痴情玉，就可以兑换到不同类型的蜜语金丝，兑换到的蜜语金丝会带有自己的名字，交易给其他玩家后，可以将蜜语金丝缝绘在永久的时装上，永久时装就会含有蜜语金丝上的话语及对应玩家的名字。

借那漫天玫瑰，表达我深深爱意；用这蜜语金丝，展现你款款深情！

全服示爱

这是一个创意辈出的年代，追求佳人的方法自然也是层出不穷，玫瑰传情只是其中之一。如果你想让全天下的人们一起见证你的真情，不妨试试某位仁兄的法子：在元宝店买一个全服示爱道具——永恒之爱，然后找到心仪的爱人，使用该道具，并大声说出各种甜言蜜语。就在你使用道具的瞬间，一系列浪漫情节依次登场。

首先，你与爱人将慢慢升入半空，踏上鹊桥，牵手拥抱，仿佛七夕相聚的牛郎织女，接受其他玩家的仰视。


等爱的人


你问我爱你有多深，玫瑰代表我的心


这小屁孩就是“爱神”邱碧特？


缝绘蜜语金丝


喜气珍兽天蓬揽月

同时，你们周围将产生超越999玫瑰的浪漫全景烟花，向其他玩家证明你们的爱情。紧接着，系统会以滚屏播放的方式，在全服播出你们甜蜜的爱情誓言，并收集其他玩家衷心的祝福。

如此示爱，堪称霸气侧漏！

情诗表爱意

七夕节是所有有情人的节日，这其中自然包括处在热恋中的情侣们。因此，在七夕节期间，《天龙八部OL》也为热恋中的情侣们准备了有趣的情诗对答活动。

活动期间，女生们可以找NPC邱碧特（272，242）接受任务：为爱粉妆。接受任务的女生，会得到一个"粉香涂脂"特殊状态。

男生们在邱碧特处会得到一支五色玉簪，如果你心仪的她处于"粉香涂脂"状态，则可以讲玉簪赠送给对方，以表达自己的爱意。

在收到男生赠送的玉簪后，女生会以对情诗的形式考验男生。由女生选择一首情诗的上句，女生选择完毕之后，男生作答。只有男生对上情诗，双方才能完成任务，得到经验值、双人动作包、稀有染色时装等丰厚奖励。

在这个浪漫的七夕节里，来一场佳人考才子的好戏，真是别有一番韵味。

全新婚礼来助兴

俗话说得好：洞房花烛夜，金榜题名时！对于天下的有情人而言，结婚是人生中的一大乐事；而能与自己喜欢的人终成眷属，更是一种莫大的幸福。

正因为如此，人们都希望自己的婚礼能够无限完美，为即将开始的婚姻生活留下好兆头。怎样的婚礼才能称之为完美？答案就在《天龙八部Online》里。

七夕佳节，天龙江湖洛阳城婚礼殿堂内，一场规模盛大的中式婚礼正在进行。这是《天龙八部Online》结婚系统全面升级后的首场婚礼，因而吸引了无数围观群众与酱油人士。

与过去的婚礼殿堂相比，新的婚礼殿堂更具喜庆氛围，红花、红烛、红灯笼、红木桌椅与家具……红红的婚宴象征着红火的日子。据传，如果举办的是豪华级婚礼，那婚礼殿堂更是金碧辉煌，非原有殿堂可比。

不仅仅是外部环境升级，新的婚礼系统还带来了全新的互动情节：拼酒。参加婚宴，俗称"喝喜酒"，在婚宴上，酒是必不可少之物；三五个好友聚集在一起，拼拼酒，活跃一下现场气氛，也是常事。

如今，这一互动环节出现在了天龙世界的婚礼中，增添了几分真实的气息。

当玩家们进入礼堂后，会发现礼堂两侧新增了酒席NPC，他们便是"拼酒"活动的发起人。大家可以找这些NPC领取美酒，相互对饮，比比谁的酒量更大。酒量较差的玩家，在被灌醉后会触发变身效果，将自己超萌的一面展现给亲朋好友们。

在婚礼宴席上，除了有酒喝，还有喜糖吃。玩家们可以找到新人旁边的金童，领取甜甜蜜蜜的喜糖。

吃下喜糖的玩家，有一定几率触发变身效果，成为憨态可掬的糖果人。同时，玩家们还可以与玉女对话，领取祝福花瓣。将祝福花瓣对着新郎或新娘使用，就能释放出绚丽的烟花效果，将婚礼现场的喜庆氛围推向高潮。

特别提醒：当婚礼进行时，大家请勿打扰金童玉女，因为他们正陪伴着新人，见证人世间最浪漫的事。

综述

这就是《天龙八部Online》里的七夕节，有人送玫瑰，有人示真爱，有人作情诗，有人结连理……这一桩接一桩的喜事，犹如一场持续数日的饕餮盛宴，给天龙玩家们带来了一轮又一轮惊喜。无论你是身处其中的有情人，还是出门打酱油的围观群众，都会被这狂热的喜庆氛围所感染。

这不，即便七夕节已经过去好些天了，但一想起《天龙八部Online》里的七夕活动，我就忍不住要去回味。你呢？


深情相拥


乘坐双人坐骑，喜迎豪华婚礼


我要参加婚礼


结婚礼堂大改造


亲手种下玫瑰花，只为心中那个她

本月头条

《九阴真经》新版本更新武侠服

继8月中旬经脉系统、TvT战场等诸多玩法全面开放之后，9月8日《九阴真经》武侠一区侠骨丹心与武侠一区萍踪侠影服务器再次迎来重大更新。在新版本中新增禁地通关售卖功能、新增3个世界Boss、新增系列时装、换装等功能。



禁地抢购让玩家可以买到限量物品

禁地通关售卖功能是指玩家在通关禁地后，根据得分达到最高档次后，将会弹出禁地特殊售卖界面。界面中最多显示3个售卖物品，表现为抢购效果，该界面刷新物品后10秒内无法购买，特殊售卖界面10秒后开始抢购，每件刷新出来的物品都是限量物品，只能被购买一次。抢购界面每30秒自动刷新，界面内物品被抢购完毕后也会自动刷新物品，直到配置的物品数量抢购完毕。需要注意的是，禁地掉落物品才会被进入到NPC的售卖列表中去，同时价格也并非一成不变，同一物品价格越低出现的概率越低。另外游戏蜗牛对每个地图的江湖势力任务都会投放两套换装道具（四件套），男女各一套。玩家可以通过做任务轻松获得换装道具，道具掉落率非常高。部分换装道具的掉落是分地图区域的。玩家需要游历游戏世界的各个区域以获得自己需要的换装部件。比如千灯镇的不同区域，玩家可以获得不同的服装部件，想要集齐一套4件，玩家需要在前往不同的区域，从各色各样的NPC处接取任务。除此以外，本次还新增的三爪雪猿、万年火龟、秃鹰王3个世界Boss。击杀Boss 100%掉落1个打造台，各职业打造台（包含1～2级）等概率随机；2个残卷（太极拳，打狗棒，龙抓手中随机）。与此同时，击杀Boss时，系统将向归属者所在团队的每个角色发一封奖励邮件，队员可获得20个1万的真气丹。需要指出的是，世界Boss的归属为最后击杀Boss的玩家。世界Boss的刷新需要玩家行为的配合，这其中也包括切磋、制毒、采集等日常行为。

头条看点：《九阴真经》新版增加的禁地通关售卖功能颇为新颖，但细细品来，此功能和其它游戏结束时的开箱子没有太大区别，唯一的不同就是售卖限量物品给予玩家一种紧俏感。另外换装道具的出现倒是颇有几分江湖味道，这也让满足了女性玩家以及外形党们的养眼需求。

《九阴真经》世界Boss搅动江湖



击杀Boss可以获得强力装备

近日，《九阴真经》的世界Boss使得江湖再起波澜，《九阴真经》表示："这些世界Boss生长于黑暗之中，武艺高强，血腥残忍无比。江湖中人畏惧，却又苦苦追寻他们的行踪，官府贴出悬赏公告来缉拿他们，但是他们大多隐于市井极难被发现，只有市井中流传着一些关于他们的八卦……玩家只能通过这些线索去找到他们的藏身之处，江湖上把他们称为十二凶。"不过目前游戏只开放了其中的6个，或许在未来会开放更多世界Boss。

盛大活动

有奖问答

《九阴真经》是由游戏蜗牛历时5年研发，投入亿元推出并与盛大游戏双核运营，致力诠释中国武侠文化的大型多人网络游戏。以真武侠为理念构建了纯美中国风在线江湖，表现出中国武侠的核心元素：内外兼修的神奇武功、秀美壮观的古代山河、有情有义的江湖外传、正邪英雄的武林争霸。并融入了无等级、创新PK、奇遇等一系列真武侠元素，还原出一个真实恢弘的武侠世界。

有奖问答

1.以下哪项不属于《九阴真经》经脉系统？

A.盗贼经脉

B.少林经脉

C.君子堂经脉

2.九阴真经多少级可以打通经脉？

A.一开始就可以修习

B.3内36层可以学习

C.学习坐忘功之后

3.以下哪种途径可以获得真气？

A.打TvT战场

B.在房顶跳舞

C.在游戏中发呆

活动参与方式：请将以上3题的正确答案写于回函卡上或E-mail中即可。

活动截止日期：2012年10月31日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机号。获奖玩家名单将在2012年12月中旬《大众软件》上公布。

活动参与奖：共3份，奖品为《九阴真经》30元点卡或1个月江湖名俊特权。



《九阴真经》塑造的江湖，让人颇有归属感

九阴真经 ■制作：游戏蜗牛 ■运营：盛大游戏/游戏蜗牛 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：公测 ■官方网站：http://9yin.woniu.com/

解读《九阴真经》经脉系统

■北京 浮云

《九阴真经》全新经脉系统已经面世，但很多刚刚游戏的玩家对此还不是很了解，因此如何能快速了解并掌握经脉系统？八大门派玩家应该如何搭配选择学习经脉？下面我们一起来看看。

在《九阴真经》中，经脉系统是武学的一个重要组成部分。玩家可通过游戏各种行为获得真气，再将真气不断地灌入经脉以此修炼经脉，经脉成长后角色的基本实力会相应成长。然而，经脉系统最大的特色并不是修练经脉之后获得基础属性的加成，更重要的是可以获得特定招式的连招效果，其中关键之处就在于开通穴位。穴位的开通决定了经脉可以继续修炼的空间，穴位开通的越多，所获得的武功点数也就越多，而你挑选自己熟用的套路连招来做为攻击手段的空间也就越大，用连续招式畅快PK是每个玩家战斗时的最爱。

经脉系统名词解释

经脉、穴位：一条经脉有若干个穴位。例如：气聚丹田经脉对应8个穴位。

周天：一周天指相对应的经脉提升一级。

奇珍：目前尚未开放。

武技：武技就是激活经脉以后开启的被动技能。这些武技能够让你在一个招式结束以后取消收招的结束动作，立即接下一个技能。但是武技是固定的，不能自己随意更改技能。

武技点：武技点是打通穴位后，所获得的点数。

武技槽：武技槽是用来放武技的，武技槽需要武技点来开启，第一个武技槽需要1点武技点，之后按2的倍数往上翻倍。目前共有8个武技槽，全部开启共需要355点武技点。

真气：运行经脉周天所需的“经验值”。可以通过战斗造成伤害、获得历练、获得生活心得、战场活动奖励等，对应转换来获得真气。

经脉系统规则

基本规则

突破经脉穴位之后，开启某一条经脉修炼时，才能开始获取真气；获得的真气实时增加到经脉升级槽中，升级槽蓄满，可突破到下一层；每天有真气获得的阈值，超过阈值之后，真气获得比例将进行衰减，但若是江湖名俊的话，则会比其他玩家获得更多的真气上限/每天，至于经脉修炼层数，每天没有上限限制。

经脉升级系统

经脉分为门派内功对应的经脉和本命真元经脉，每个门派的内功对应的一条经脉共180层分别对应到1～5内；本命真元暂无层数上限，可一直修炼（《九阴真经》将会逐步开放更高的层数上限）。

经脉的效果

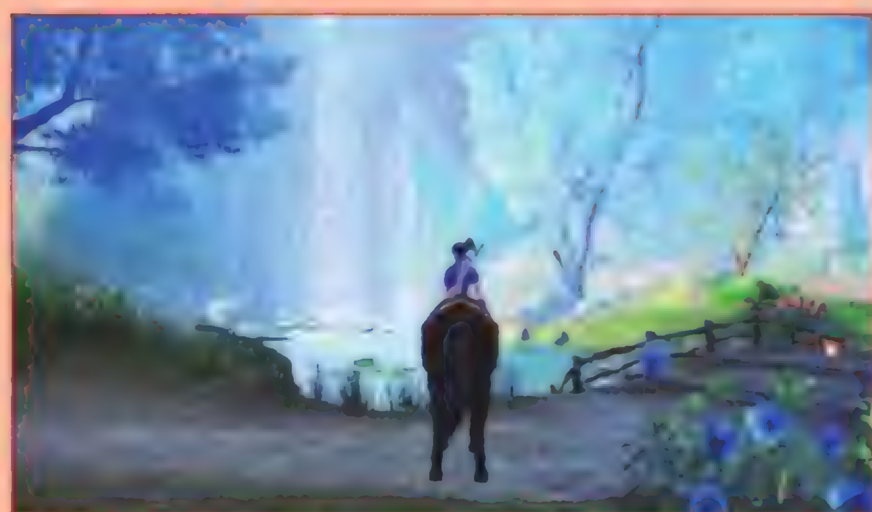
修炼经脉可使人物的实力获得大幅提升：比如忽视对手的内功化解，提高自身的内功化解，可获得大量的内功防御，提升造成的暴击伤害，降低受到的暴击伤害，忽视对手的内功防御，提升气血和内力的回复等等；

开通经脉：学习坐忘功之后开通全部9条经脉，每条经脉可以修炼9周天。

突破经脉上限：门派1内修炼至25层时，会开通一个穴位，此穴位开通后可使对应1条经脉的可修炼上限提升至36周天。在修炼至2内20层、3内20层时会分别开通第2、3个穴位，使对应经脉的可修炼上限提升至72、108周天。

激活经脉：开通的经脉需要激活才能生效，每个角色初始可激活3条经脉。在各门派掌门处接取任务并完成后可获得道具“地脉灵芝丹”（该任务只有二内开启后才可接取），使用可增加一条经脉激活，共4条经脉可同时激活。


《九阴真经》打造了一个真实的江湖


冰冻三尺，非一日之寒，开始修炼经脉吧，少年！



查看当前激活经脉条数



搭配适合自己的经脉才有可能在师门大会中拔得头筹

经脉的使用方法

打开穴位：当你的内功达到标准时自动开启穴位，不需要手动开启。

修炼经脉：选择你要修炼的经脉后，点击修炼就可以开始修炼经脉了。当点击修炼后，通过参加日常的活动，打怪，获得生活心得时获得的真气将会灌入经脉中。真气满后自动升级到下一个周天。将鼠标移动至经脉系统中圈，可以查看升级所需的真气以及自己当前获得真气。

激活经脉：点击主界面右上角的激活按钮即可激活该条经脉。

开启武技槽：点击相应的武技槽后，点击确定即可开启。

使用武技：选中将武技列表中你所使用的武技后，拖入上方的武技槽后点击确定即可。

重置武技槽：如果要更换武技的话，重置武技槽就可以了，每次重置需要花费100两的碎银。

八大门派经脉选择

武当

首先，武当2内的高内息以及3内的高臂力和不弱的内息 使得2内时代的清风剑与3内时代的太极剑表现很突出。

而武当在现在的副本地位中多扮演坦的角色，AoE能力也很强，单P的续航能力和削弱敌人战斗能力更是让人恶心。

总的来看，武当经脉属性非常极品，可提高宝贵的内息(1内息=4内力上限)与重要的罡气，蓝可是很宝贵的东西，内防更是重要，因此没人会选择不练。

再者，如果你想选择暴力一点的方向，搭配清风剑法可以选择加内功命中暴击臂力的丐帮经脉，君子堂的忽视内功经脉。另外江湖经脉的招架耐力搭配太极剑套路，会让敌人明白什么是打不死的小强。

如果你想血多蓝长，变得更加结实、耐打，那么可搭配江湖经脉、少林经脉与峨眉经脉。

武当的玩家有2种最佳套路选择：

输出方向：武当经脉、丐帮经脉、君子经脉以及江湖经脉

血长方向：武当经脉、少林经脉、峨眉经脉以及江湖经脉

峨眉

峨眉派是一个外功和内功并存或者说有几条路线可选的门派。

云霞刺主要为阴伤害并附带一点柔伤害，掌法主要是柔伤害，这两种都属于都属于内功伤害。然而离别刺则区别前两种，以超高爆发的外功伤害为主。因此在选择经脉上，也分两种情况。

再有就是副本对于峨眉派的定位也十分复杂多变，有用离别刺输出的，有用云霞刺辅助的，还有就是学剑生太极，用1内免伤顶怪做坦的，不过掌法始终是王道，毕竟全队减伤在Boss释放大招时，可以减小很多压力。

技能的多变也就造成经脉选择上的多变，既然如此，我们也列出几条线路，看看自己到底适合哪条。不过值得庆幸的是，峨眉派的技能对内息都有加成。

峨眉派的玩家有3种最佳套路选择：

内功方向：峨眉经脉、君子堂经脉、武当经脉以及极乐经脉或丐帮经脉

外功方向：武当经脉、锦衣卫经脉、少林经脉以及唐门经脉

辅助方向：峨眉经脉、武当经脉、江湖经脉以及少林经脉

少林

少林的3内各方面算是比较平均的了，不俗的臂力，较高的身法和很高气血。而且侠义越高，触发特效也越高。因此少林目前副本地位依旧很高，有坦也有控制角色。

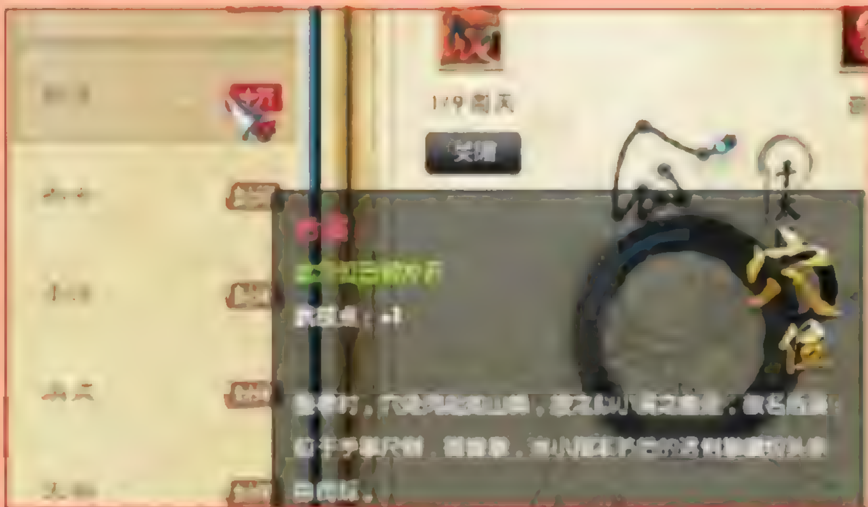
PK方面既有棍子流的外功伤害，也有近身无敌控制流，附带刚伤害的太祖长拳。可以走输出和稳定的路线。

少林派的玩家有2种最佳套路选择：

输出方向：锦衣卫经脉以及丐帮经脉



打通经脉后，玩家会获得更多攻击防御的加成



点击冲穴可以开启相对应穴位



经脉系统主界面



经脉修炼界面

耐力方向：少林经脉以及江湖经脉

丐帮

相对于前面提到的武当、峨眉与少林3个门派来说，丐帮算是非常简单的了。内功高臂力，高血量，并且两个棍法都为外功伤害，只有莲花掌是内功伤害，但是莲花掌可以享受臂力加成。

看似简单，但又有些小纠结。因为丐帮的弱点是命中偏低，因此可以选择围绕臂力与内功或外功命中选择经脉。

丐帮的玩家有2种最佳套路选择：

掌法爆发方向：丐帮经脉、君子堂经脉、武当经脉以及极乐谷经脉

外功坚韧方向：丐帮经脉、锦衣卫经脉、少林经脉以及峨眉经脉或江湖经脉

唐门

唐门的飞镖一直被认为是野外遭遇战的王者，在开了经脉过后，唐门2内飞镖的瞬间爆发远比3内唐门高，臂力也不比3内差多少。欠缺的只是蓝和血量。因此玩家可以通过经脉来弥补这一缺点，但是否好用，还有待实战中验证。

另外，唐门经脉可以加身法，匕首唐门则需要通过提高臂力来提高伤害了。

唐门的玩家有2种最佳套路选择：

3内万精油方向：唐门经脉、锦衣卫经脉以及峨眉(命中闪避)、丐帮(臂力)或武当(暴击与蓝)经脉中3选2。

2内飞镖流方向：唐门经脉、锦衣卫经脉、少林经脉(命中与气血)以及武当经脉。

君子堂

随着门派3内的开放，剑法君子堂开始崭露头角，不过双剑输出真心不够。因此单剑在3内时代会有不俗的表现，不过习惯了36%加速的玩家，换成3内多少会有些不适应吧，因此以腿法为主要PK手段的玩家还会大有人在。我们在上面说过，经脉中的外功和内功命中不可兼得。

君子堂的玩家有2种最佳套路选择：

“落英飞花”剑方向：君子堂经脉、丐帮经脉、锦衣卫经脉以及少林经脉、峨眉经脉或江湖经脉

“断子绝孙”脚方向：君子堂经脉、武当经脉、丐帮经脉以及极乐谷经脉

极乐谷

极乐谷也是一大悲情门派，本来有着双加成内功伤害的无敌套路追风刀，却由于一系列原因没有太好的表现。不过这并不妨碍追风刀套路作为主打套路，同时加上内功命中与忽视内功防御的经脉，极乐谷应该可以迈上更高的台阶。

极乐谷的玩家有1种最佳套路选择：

追风刀方向：极乐谷经脉、丐帮经脉、君子堂经脉以及武当经脉或江湖经脉。

锦衣卫

锦衣卫的招数虽然各不相同，但在经脉选择上确是比较简单的，因为锦衣卫的拳法、刀法和追魂爪套路都是外攻伤害，在经脉的选择上并不冲突，加入丐帮经脉，可以获得内功伤害的提高，也可获得臂力，武当的外功暴击与内息罡气也是很不错的经脉选择。

锦衣卫的玩家有1种最佳套路选择：

大城管一统江湖方向：锦衣卫经脉、丐帮经脉、武当经脉以及峨眉经脉（拳法）、少林经脉（外功）或江湖经脉（气血）中3选1。

结语

随着游戏开放时间的增加，八大门派1、2、3内流传的会越来越多，因此大家不用纠结，有机会把所有经脉全学了，以不变应万变。另外以上所谓的最佳套路只是我们的一些观点，对于初入游戏的玩家来说已经足够了，但是游戏的变数是很大的，不一定匹配了对应的经脉，就一定会在PK或副本中取得胜利，因此如何搭配适合自己的经脉，还有待每位玩家在游戏中亲身实践了。



每条经脉都有相对应的特效


琴棋书画在《九阴真经》中是每个人必学的



使用地脉灵芝丹可以同时激活4条经脉



使用武技点解锁相对应武技

汇众教育
本期推荐校区
北京公主坟
（游戏）校区

北京公主坟游戏学院专场招聘会隆重举行

2012年第一季度公主坟游戏学院专场招聘会于4月25日在校区隆重举行，此批招聘主要面向2011年特别游戏人才培养计划的52名学员。

此次与会企业主要以公主坟游戏学院长期合作的网游公司，手游公司，虚拟现实公司为主。近20家企业参加了此次招聘。

2011年初，汇众教育公主坟全国就业基地承载了汇众“特别游戏人才培养”的重任。面向全国吸纳了80名游戏行业准职业人，我们投入最强有力的师资和最强的教学设备，并同时提前签约了20家不同需求的游戏企业，做为这批人才培养的后盾。这批人才主要以为企业培养骨干技术人才为主。注重实战教学，学习前沿技术，我们争取让每一位参加此批充电学习的学员都发挥自己最大的潜能，学有所成。今天，他们完成了近一年的学业，整装待发，究竟优秀人才花落谁家，大家都满心期待。

招聘开场，由北京第一家以研发街机游戏为主的金兄弟科技有限公司的人力主管代表讲话，他们和学员重温了游戏行业的发展历程，当前的人才紧缺现状，以及未来的发展趋向。他们表示：“相信汇众教育的教学实力，相信公主坟游戏校区的人才培养理念和专精的技术传授，并感谢多年的合作为他们选拔人才提供了坚实的后盾。中国不缺大学生，游戏行业尤其淡化学历的需求，他们更多的需要有思想，有创意，有技术，有团队合作意识的实用型人才。只要学员肯学，肯吃苦，肯钻研，那做为中国的游戏企业，我们不差钱。”

招聘开始，学员分别参加笔试、机试、面试三个流程。按不同的职位选拔来经历考核，我校学员在前期也都历经了职业规划和面试技巧的培训，他们的表现都非常职业、镇定。从专业技术角度，拿出自己最满意的作品参加考核。面试中，学员表示，相信游戏行业的高薪未来，当前更为关注的是自己在企业的成长空间。学员的表现及技术水准也受到了签约企业的好评。

招聘会结束，我们有26名美工学员，分别就职于游戏场景设计、游戏人物角色设计

动画、特效的职位，值得庆幸的是，我们在美工学员中，有六名学生分别被相关企业选聘为次世代游戏职位。也是我们近期招聘中单场招聘次世代入选人数最为可观的一次。程序开发专业的21名学员也分别入职于自己满意的企业，担任网络游戏开发、手机游戏开发、游戏测试等专业职位。同时有3名学员入职游戏策划方面，有1名学员就职游戏测试方面。

双方就薪资待遇、工作内容、签约周期进一步洽谈。

本期公主坟游戏学院专场招聘会圆满成功，我们相信，我们的坚持和付出一定能让更多的学员找到理想的工作，实现游戏事业的梦想。

2012年特别游戏人才培养计划即将拉开帷幕，签约企业纷纷表示，希望扩大培养名额，能借着这个强有力的技术型的团队，为他们培养出更多的实用型人才。

游戏高薪签约班：

招生对象：应届及往届毕业生，热爱游戏制作的在职、待业及转行人员；

课程设置：游戏策划，3D网络游戏程序开发，3D网络游戏美术设计，3G手机游戏开发，次世代游戏美术设计等；

授课形式：小班制授课，可选脱产或业余学习，专业理论+企业项目实训；

就业方向：游戏策划工程师、游戏原画师、场景设计师、角色设计师、游戏特效工程师、游戏程序设计师、手机游戏工程师等。

招聘现场与校区展示







汇众教育
北京公主坟（游戏）校区

咨询QQ： 932569858
1137080119
职业热线： 010-63966411
010-63966412

汇众教育
本期推荐校区
深圳汇众教育校区

没有考上大学 也可以高薪就业

2009年，先后度过了灰色的六月、期待的七月、无奈的八月，最后终尘埃落定。对，没错，我失败了，寒窗苦读12载，付之东流。

人生当中一定会有转折点

在浑浑噩噩中过完八月，家人劝我复读重考或者选择一个差点的大专本科院校继续深造，他们想把他们的想法灌倒我的脑海中，而我却在内心决定背上行囊去外地闯一闯。这个想法一直坚定着我内心的那个梦想，直到表弟的出现。

表弟从小就不爱读书，就是喜欢看动画片，初中毕业后就和他父母去了深圳，我一直以为他在外面打工，直到他那天突然出现在我面前说是要我跟他一起去深圳。这个时候我才知道去年表弟是在深圳的一家叫汇众教育游戏动漫培训学校学习，经过细聊后，才知道表弟在深圳汇众教育学习两年的动漫设计专业，现在在深圳一家有名的动漫公司上班，月薪竟然高达7000多。当时我就傻眼了，一个初中生，一个连简单的英语都说不流利的人，月薪7000多，怎么可能？表弟看到我表情后就知道我不信，笑着说："我说的都是真的，这次我听说你高考失利，又不想复读，所以我是来建议你去深圳，去我的母校——深圳汇众教育，参加游戏动漫培训，做高端技术人才，刚好你也喜欢动漫，不是吗？"。

在来到深圳之后，我们随机抽了个时间由表弟带领突然性的就来到了深圳汇众益智游戏动漫培训学校。由于我们没有预约，所以当前台看到我们的时候都是非常愕然的，表弟笑笑了对我说："搞突袭才能看得到你想看的东西，要不然你还以为我是框你的呢"。我点点了头，此时我就开始细心观察起来了，服务人员看表弟很熟悉知道是以前的学员就没有再跟着我们了。我仔细的留意每一个角落，因为我知道细节才是决定成败的关键。首先是来到了素描班，素描老师见我们是参观的，很热情的把我请了进去。后来我们先后参观下教室，还听了一场有趣的体验课。再后来我就光荣的成为了深圳汇众教育的一员了。

我来到深圳汇众教育报的是动漫课程，学习的是动漫设计专业。我是一个一点美术基础都没有的人，只是喜欢看动漫动画，然后觉得与其学个不知道天南地北的专业还不如选个自己有兴趣的，于是就选择了动漫设计专业。

一开始在学校画素描的时候，完全不知道从何下笔，因为我本身对画画就不是太感兴趣，但好在老师很耐心，甚至手把手的教我，后来慢慢有点开窍了，动漫动画设计制作是一个很复杂的过程，而且需要有耐心和毅力，在打好基础后就逐渐接触专业知识，开始学习软件制作了。最初就是认识一下界面和工具，后来慢慢自己做一些人物，再练一些大型的实训项目。

练习软件时，我们都是结合老师给的大型的商业项目反复练习，操作的越多，发现的问题就越多，学到的技术点也就越多，以后的弯路就越少，这样的学习生活现在回想起来，真是充满艰辛，但却又非常充实。

毕业后我成为了一家培训机构的培训老师，且有幸评为"优秀教师"称号，我觉得刚从学校毕业，我就能成为一名站在三尺讲台上的老师，我觉得自己很光荣，我很满意我现在的工作。写到这里，我还想再次谢谢我的母校——深圳汇众益智游戏动漫培训学校；感谢深圳汇众教育里的老师对我的严格要求，让我成为了一名合格的动漫行业者。

现在我经常对我的学生讲，能够考上名牌大学，当然是幸运的。但在每年近千万的考生中毕竟是少数。事实上，由于中国高等教育在体制上存在弊端，大多数高校教学内容陈旧，专业设置与市场脱节，加上大学连续扩招，就业率和就业质量也持续下降！使大学文凭的含金量越来越低，大学生毕业后找不到工作已是不争的事实，仅靠一纸文凭找工作的时代已一去不复返了，当今社会成才并非高考华山一条路。就像我来到深圳，我很难想象如果当初我没有选择深圳汇众教育参加动漫培训的话，那么我现在的人生将会是怎样？

所以人生当中一定会有转折点，在正确的时间，做出正确的选择，你们的人生一定会有所不同。

汇众教育
本期推荐校区
上海虹口
（游戏）校区

游戏行业前景光明 高新高福利吸引人才

Niko Partners主理合伙人丽萨·科斯马斯·汉森（Lisa Cosmas Hanson）称，中国有1.5亿以上的游戏玩家。他们产生的收入占全球PC在线游戏收入的一半。

2012年中国MMO网游收入将达61亿美元

6月7日消息，据国外媒体报道，据美国游戏市场研究公司Niko Partners最新发表的研究报告称，2012年中国大型多人网游市场收入将达61亿美元。

一些大型在线游戏公司已经开始国际扩张。我们的分析表明，虽然中国游戏玩家一开始是玩休闲和社交游戏，但是，许多人会发展成为大型多人网游的玩家，并且比简单游戏玩家做出更多的收入贡献。大型多人在线角色扮演游戏产生的在线游戏收入比例在过去的几年里一直在下降。但是，大型多人在线角色扮演游戏中的大型多人网游市场和高级休闲游戏市场合在一起的收入在五年预测期中仍然是很重要的。

游戏行业人才需求结构分析

网易"一天五顿免费餐，最高年薪30万，再加期权"

腾讯"投入10亿元为员工提供一定额度的免息住房贷款"

腾讯、搜狐、网易等公司纷纷进行不同幅度的涨薪……

很多游戏公司人力资源部经理都不约而同的表示："现在最头疼的事情就是如何招募人才和留住人才。"

这样的现象不是一个巧合，它们都映射出了同一个问题：互联网领域尤其是游戏领域——人才的缺失。

游戏开发职业也随之成为中国目前最火爆的职业之一，游戏人才培养因此成为重中之重。随着游戏行业对游戏人才越来越重视，中国游戏界最大规模和最高级别的商务盛会——CGBC宣布，在第十届ChinaJoy上将专门设立"2012年游戏教育论坛"，深度解析游戏教育行业的现状及未来发展方向。

这一事件宣告了游戏教育作为一个产业将正式进入媒体与人们的视野。

游戏行业人才需求持续增长

随着游戏产业的不断壮大,游戏人才的需求进入黄金时代。各大游戏公司对优秀人才的吸引力度逐渐增加，越来越多的招聘需求，都是这个行业人才紧缺的最直接表现。专业机构2011年上半年，对游戏行业招聘情况做过一项统计调查。分析结果如下：

上半年,招聘职位需求中技术类人才需求(包括程序、美术、策划、测试等)占3分之2，其中游戏美术的需求量最大，占总需求职位的26%；程序员的需求也非常大，占到22%；而策划的需求相对以上两个职位较少，只占10%；测试类人才最少，只占4%。

上海汇众教育虹口游戏校区岗前实训就业班热招

"岗前实训就业班"定向培养+高薪技能+政府补贴三重保障为一体，确保培养出游戏动漫制作的高端技术人才，针对毕业学生提供直接进入游戏动漫公司工作的机会。

入学签订就业协议，实训岗位有游戏美术设计、游戏程序开发、游戏策划、动漫设计等。

报名即可申请获得价值（8800元）3DMAX等设计软件的免费基础补习（限前10名）

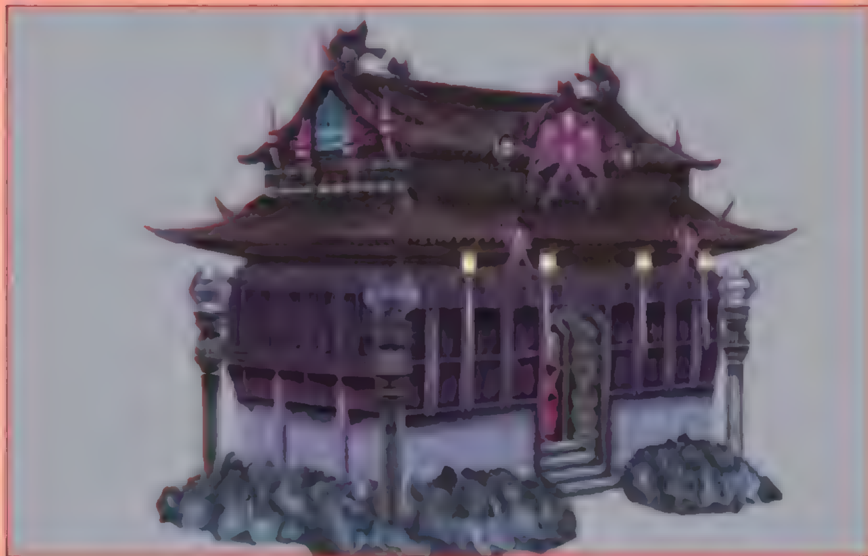
10月底前凡报名学员免费赠送动漫课程

针对无基础、有基础人员开通不同实训模式

当月免费试听实训课程（仅限前5名，电话预定）

学生作品展示





汇众教育 上海虹口（游戏）校区

电话报名： 021-36080008（双休日照常）

到校报名： 报名时提交毕业证书复印件、身份证复印件、蓝底2张个人免冠照片（在校区通过专业测试后即可入学，入学后学院统一组织考前辅导和报名考试。）

地址： 上海市东江湾路188号（数字媒体产业园）B座4楼（近同心路，3、8号线地铁虹口足球场站）

学校网址： http://hk.gamfe.com/

汇众教育
本期推荐校区
中关村（游戏动漫）校区

理想是指路明灯 一个游戏玩家的理想

每位年轻人经过努力可以无限的接近理想，体会为理想而努力的过程，去感受其中的快乐，如果因为理想太过遥远而放弃，那他只是个懦弱的人，他的人生注定是失败的。

理想，对于大多数人，是不太可能实现的，而我却如此的幸运地实现了自己的理想。

我，一个普通院校的大专毕业生，父母均是长春某学校的教师，后来因父母离异，十岁的我跟着父亲来到一个陌生的城市一起生活，一直过着单亲家庭生活的我却并没有因为缺少家庭的温暖而自暴自弃，反而使我更加坚强，独立。

毕业前夕，一个偶然的机会让我得知了汇众教育中关村游戏学院这所学校，和绝大部分人一样，对这所学校很好奇，以为是教别人玩游戏的学校，后来经过网上的咨询才了解到，这是一所教学员开发和设计网络游戏的学校。没过多久，借着朋友去北京旅游的机会，亲自参观了这所学校。当时去的时候正好是下课时间，看见很多学员围着老师请教问题，要么就几个学员在一起交流学习经验，学习气氛非常浓郁。通过咨询，我对这所学校又有了进一步的了解，从那一刻起，我下了来这所学校学习的决心，可我从没想过，当时一个突然的决定，就此改变了我以后的人生，当然，这是后话。之后回到家里跟父亲提出想去这所学校学习，父亲开始一直反对，说我之前学的专业工作以后收入不错，没必要再做不必要的投资，因为他从学校转业以后一直在做股票投资，所以把什么事都用投资和回报来衡量，对此我很不屑，可是并没有表现出来，只是很平静的跟他说，以前学的专业再好也不是我喜欢的，而是他选的，我有我自己的理想，我有我想要的生活。最终他被我说服。因为我绝不甘心在一个小城市里盲目的渡过一生。我不崇拜无限的权利，不喜欢花不完的金钱，也不在乎以后能有什么样的霸业，我只是要一种过程，一种为理想而奋斗的同时可以将自己燃烧的那种心跳的过程，这才是我最想到的东西。

我满怀豪情的踏上通往北京的行程，我的心久久不能平静，我感到全身的血液在沸腾。北京，中关村，多么令人向往的地方。全国IT业的精英都聚集于此，不知道自己几年以后会不会在这里拥有属于自己的一席之地，我充满期待。梦想虽然遥不可及，但是我愿意为此而奋斗，哪怕会受到无数的挫折，哪怕会撞的头破血流，这也将成为我以后走向成功的宝贵经验。

今天我终于走进的自己理想的游戏公司台湾大宇，成为一名真正的游戏美术设计师。

从游戏玩家到游戏制作我实现了我的理想。回忆在校的学习生活，更是让我充分的理解了时间就是金钱这句话，似乎以前不爱学习的人在这里都能变成课堂上的活跃分子，良好的学习风气，使大家更是充分的利用了课余的休息时间，分秒必争的精神使最初天天泡在网吧玩游戏的同学也开始变为在网吧里学习了。可学员们并没有因为紧张的学习而感到压抑，因为我们正向我们的理想而努力。

我要感谢齐峥老师，课堂上您是我的恩师，传授我知识的同时又让我找到前进的方向，私下里您是我的益友，让我懂得很多为人处世的道理。我要感谢刘宏伟老师，您真挚的笑容让我感受到了家庭般的温暖，您知道吗，每次见到您我都会感觉到像是见到亲人一样。我要感谢李萍老师，您严谨的教风让我备受鼓舞，每时每刻都不敢掉以轻心，您让我知道，只要稍微不努力，就会被别人赶上。我更要感谢汇众教育中关村游戏学院因为他给予了我充满理想的人生。

曾几何时，我也曾迷失过方向，但当骄阳渐渐远去半月高玄，当霓虹点点闪起昏夜降临，我们拿什么证明自己在这个城市的存在？流星，因为短暂而美丽，划过黑寂的夜空，释放出那一闪而逝的光芒，虽然微弱，但却没有人能无视它的存在。人生如同流星，充满了精彩与传奇，如同一支美丽的传说，究竟是否会象流星那样短暂，别人决定不了，上天也决定不了，只有自己来掌握。如果愿意，流星也可以变成永恒。不要再被命运所困扰，要知道，命只负责洗牌，但玩牌的，是我们自己。拿出年轻人的魄力，摆脱命运的束缚，只要你敢拼敢闯，你终究会赢得属于你的完美人生！

学生作品展示





巫师之怒 ■制作：Astrum Nival ■运营：巨人网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：公开测试 ■官方网站：http://ws.ztgame.com/

《巫师之怒》满级玩法大揭秘

■上海 星空回响

对于一部分游戏而言，达到满级意味着站在游戏世界之巅，但是对于另一部分游戏而言，满级才是游戏真正的开始，《巫师之怒》属于后者。

游荡岛体验另类任务

世界之谜任务是游戏中的主线任务，与整个游戏世界的剧情发展息息相关。当世界之谜的任务全部完成后，玩家将来到全新区域——游荡岛。游荡岛属于游戏后期重要的地图之一，要求进入玩家的等级为49-51级。由于这里已经接近游戏世界陆地的边缘，离星界最近，所以在往返于此的飞船途中就会遇到许多的星界恶魔。不同于其他地图上的激战，游荡岛可以说是《巫师之怒》中最和谐的地图。因为在这里，联盟和帝国玩家不再是敌人，而是可以一起做任务的同盟。在这里，你可以看到敌对玩家携手进退的罕见一幕。

游荡岛之后，根据任务的指引，玩家将来到游戏中的最后一张大陆地图——发源地，这里有所有萨诺特勇士梦寐以求的50级蓝色装备，随着蓝装的获取，玩家们在大陆上的练级之路也将随之告一段落。

星域浮岛开始太空冒险

51级，对于萨诺特陆地上的游戏世界而言，可以说是游戏巅峰，但是到另一个游戏领域后，51级可能仅仅只是一个开始，比如星界。

在《巫师之怒》中，数不胜数的浮岛可以分为两大类，一类是已知浮岛，也就是玩家们升级成长的阵营地区和中立争夺区。另一类则是未知浮岛，这类浮岛存在于距离萨诺特大陆更远的远方星界中，较少人涉足。当玩家达到满级后，这些从未被探索的星界浮岛副本将成为满级玩家的奋斗目标。

实际上在35级左右，玩家就能够开始建造自己的专属飞船。建好后，就能邀上三五好友一起前往远方星界，开启完全不同于萨诺特的冒险之旅。在星界中，想体验纯粹PvE，研究各种副本打法的玩家可以通过导航仪搜索浮岛位置；喜欢刺激PvP的玩家则可以化身海盗掠夺返航飞船中的宝藏。此外，加入公会浮岛战，占领更多星域浮岛，管辖更多浮岛资源，也成为满级后玩家的奋斗目标。

25人团战副本——死亡之城

提到满级，另一个不得不提的就是游戏中的大型团队副本。目前，游戏这样的大团队副本只有两个，并且都必须满级后才能进入。而其中最复杂最难通关的就数25人地下城副本——死亡之城。

这是一个等级要求最高（51级）的副本。它坐落在萨诺特的迷雾之地。不同于玩家在游戏前期遇到的副本类型，死亡之城副本甚至比地图还要广大，整个副本区域就包括了中心广场、受污染的符文、上城以及下城这四大板块，每个板块又有独立的地图，这也意味着死亡之城副本拥有不同的多个入口，从不同的入口进入，玩家都将体验到不同的副本步骤，这也将影响到整个团队的副本进度。

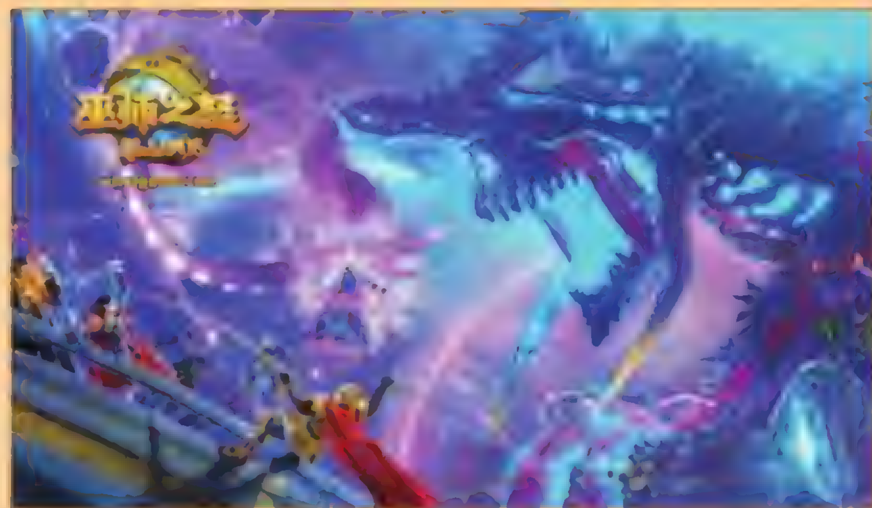
除了复杂多样的玩法外，死亡之城对进入玩家的整体要求也是极高的。团队配合、打法、职业的分配、操作等等，都是能否通关的必要因素。尤其是死亡之城最后的世界之王Boss，它身上隐藏的秘密和故事，以及它的掉落，都将让你不虚此行。

结语

在大多数游戏中，满级玩家总给人一种高处不胜寒的孤独感觉。实际上在《巫师之怒》中，满级才是游戏的真正开始，并且玩家等级越高，越到游戏后期，玩家之间的配合合作也越发重要。《巫师之怒》不删档全面开启，想体验另类冒险的朋友不妨到萨诺特世界中去看看。



《巫师之怒》的视野广阔



《巫师之怒》是由《英雄无敌5》原班人马打造的



魔法特效让《巫师之怒》画面显得十分炫丽



满级才是游戏的真正开始



太空冒险是《巫师之怒》后期的主要内容之一

企鹅战争 ■制作：游戏蜗牛 ■运营：游戏蜗牛 ■游戏类型：大型多人在线射击类 ■游戏状态：封闭测试 ■官方网站：http://qe.woniu.com/

《企鹅战争》不仅仅是射击

■杭州 101空降师

《企鹅战争》是游戏蜗牛首款自主研发的具有格斗元素的射击网游，在经过2012美国E3展和ChinaJoy的曝光后，众多玩家纷纷对这款风格迥异、玩法多变的游戏抱有了浓厚的兴趣。

复仇者联盟？恶搞另类的游戏背景

曾在全球票房掀起一阵狂潮的《复仇者联盟》看的大家直呼过瘾。现如今，一款酷似复仇者联盟的射击网游《企鹅战争》问世，作为一款以时空大乱斗违背的动作射击网游，《企鹅战争》在游戏中敌对的两大阵营就是来自特拉克星的企鹅帝国和保护地球的人类联盟。

在游戏中，《企鹅战争》的游戏背景和复仇者联盟如出一辙：来自特拉克星的企鹅帝国侵袭了众多英雄人物的家乡——地球，这些外形酷似企鹅的蛮夷不断的蚕食和践踏着这片寂静的热土，居住在地球的众多英雄们奋起抗争，以捍卫自己的家园，一场维系正义的战争一触即发！

不只是射击，还可以是百变乱斗

在企鹅帝国和人类联盟阵营对抗的《企鹅战争》中，不仅仅只有企鹅和人类战士两大形象。游戏中的AVATAR换装系统，带玩家走进前所未有的穿越时空大乱斗。无论是中外娱乐明星，还是动漫经典角色，在这里都能COS到他们，不同人物更有迥异的天赋属性和招牌动作，玩家可以尝试换个口味，在华丽扮演的同时慢慢发现惊奇！

不仅是射击，还可以是娱乐休闲

一层不变的射击游戏模式已经过去，除了经典的枪战玩法，《企鹅战争》还特意为玩家提供了更多新奇有趣的游戏模式，诸如新团队竞技模式、占领模式、团队歼灭等多种独创的娱乐玩法，更有海量趣味横生的神秘道具。企鹅快跑、鲨鱼炸弹、假象手雷……让玩家在紧张的对战之余，体验别样的休闲趣味，更有意想不到的笑点等待探索。

不仅是射击，还可以是极限跑酷

《企鹅战争》首创引入了“跑酷射击”的概念，游戏凭借庞大的掩体系统，融入更多绚丽的动作操控玩法，营造出一个完整的战斗体系。在这里，玩家利用各种掩体贴靠行走在掩体之间来回切换，加上游戏中高低掩体的的排布，不同的作战环境，畅通无阻的杀敌。另外，盲射、跨越掩体攻击、探出掩体射击等掩体带来的战术组合构成多样有趣的玩法。

不仅是射击，还可以是震撼大片

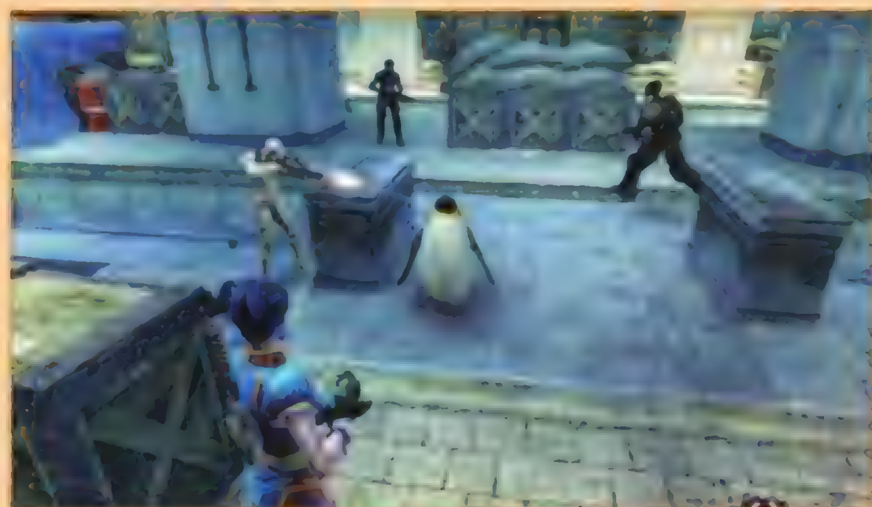
较传统的FPS或TPS的背后视角不同，《企鹅战争》采用全新越肩视角体验，更旷阔的视野，更多变的选择，让玩家和枯燥的瞄准镜说再见；强烈的打击感，震撼的击杀效果，酷炫的动作特效，提炼经典颠覆传统，将激战表现的淋漓尽致；同时，结合超震撼的视听体验及众多华丽场景，恍如一部部好莱坞大片。

不仅是射击，还可以是荣誉养成

《企鹅战争》荣誉体系是由成就、勋章、勋带三大荣誉系统组成，是游戏中的一种荣誉象征的表现方式。个人荣誉的达成在游戏中有特殊的标识，不仅能被大家肯定或受到战队关注，享有至高的荣誉感，在游戏内更能获得缤纷的奖励。而不同成就的达成方式则需要玩家在游戏中慢慢摸索，不同的玩法往往会起到不同的效果。推陈出新、突破自我一直是游戏蜗牛的研发理念。《企鹅战争》在射击中完美揉入了娱乐、休闲、动作格斗等多项特质，使其变得丰满且极具个性。在射击网游频出的2012年，《企鹅战争》凭借着独具特色的核心玩法经受了E3和CJ展会试玩的考验，得到了众多玩家的肯定与赞赏。目前《企鹅战争》正在进行首次的小规模区域测试，研发团队将会根据此次测试期间收集到的玩家宝贵反馈，不断提升游戏品质。


和复仇者联盟如出一辙的游戏故事背景


借助掩体可以轻松消灭敌人


休闲乱斗才是《企鹅战争》的乐趣所在


引入了“跑酷射击”的概念


越肩视角让玩家更容易把控全局

睡狗Sleeping Dogs**类型**动作**制作**United Front Games**发行**Square Enix**发售日**2012.8.13

Made in Hong Kong

“这个人坐坐，那个人坐坐，社团不能让一个人独大，要平衡。”《黑社会之以和为贵》中邓伯的这番话，就是对沙箱动作游戏进入“二虎相争”时代的最佳注脚。



那种干净又直接的暴力，明亮且耀眼的黑色元素……对老港产黑帮片的回忆，尽在《睡狗》之中

■江苏 防弹手柄

作为一部被动视贱卖，连名称《真实犯罪——香港》都因为版权原因无法得到保留的游戏，《睡狗》如潮的好评确实出乎了很多人的预料。除了扎实的游戏内容以外，《睡狗》最吸引人的一点，在于其内核所散发的港片气质。在上世纪90年代的最鼎盛时期，香港每年可以出产300多部影片，出口数量直追美国，因此赢得了“东方好莱坞”的美称。流畅的剪辑、激烈的枪战、让人眼花缭乱的拳脚动作、夸张而又浪漫的义气江湖，铸就了港式黑帮片独特的魅力。《睡狗》的成功，正是因为它让许多港片迷找回了昔日的感动与回忆。

“再做？再做几年我就成油尖旺三区老大了，到时怎么办？你抓我啊？！”

——陈永仁，《无间道Ⅱ》

包含身份错位、惊悚动作与心理悬念元素的卧底题材，无疑是最受欢迎的港片亚类型。《睡狗》中香港黑帮动作电影的元素随处可见。对市井风情和对“抢地盘”所引发的血腥械斗的直白表现，不难让我们想到“古惑仔”系列。社团新安义（对新义安的影射）“红棍”Winston与爱人Peggy在自己的婚礼上被乱枪打死，这明显是对《生死江湖》名场面的致敬。波叔受重伤之后社团各个派系因为争权夺利而导致的内乱，以及对“话事人”选举的描绘，也可以在杜琪峰的“黑社会”系列中找到影子。

尽管《睡狗》制作人Lee Singleton宣称自己最喜爱的电影是《无间道》——他特别指出是原作《Infernal Affairs》而不是美版《The Departed》，但就剧本的整体风格来看，这部互动卧底电影更符合以《龙虎风云》为代表的早期港产卧底片框架。同《无间道》里身份对立的两个卧底坚持核心价值观不同的是，那时的卧底题材往往在黑与白之间的边缘模糊不清……

《睡狗》中的“海龟”主角Wei Shen受上司Thomas Pendrew指派打入三合会内部，而这个“洋鬼子”警司本身就对我们的主角相当不信任，到最后甚至不惜泄露卧底情报。Wei Shen在被病床上的波叔提升到“红棍”位置

后，同社团女中层领导“破鼻”Jiang一道阻止野心家“大笑”Lee的上位，就已经是属于搜集犯罪证据的任务考量以外的行为了。在游戏最后的高潮阶段，惨遭上司泄底的主角已经完全不是出于“Protect & Serve”的职业信念，支撑他同黑帮血战的是江湖情谊——对“发小”Jackie的关爱之情，同Jiang在合作过程中产生的惺惺相惜。在游戏的最后，主角发出了“如果不是Jiang，我可能也会在黑帮泥潭中越陷越深，彻底丧失理智而无法回头”的独白。这种打破界限的惺惺相惜产生了伟大的友谊，这些都无疑是八、九十年代港产黑帮价值观的典型：人在江湖，身不由己，在世上要真的作到爱憎分明绝不是一件容易的事，更何况卧底所游走的灰色地带原本就是模糊不清的。

“我以前外号“烙炮”，我怕谁呀，我大哥是耶稣啊！我在这儿传教传了30多年，让他们都信上帝恐怕不行，但让他们砍人，你问问他们去不去？”

——牧师，《古惑仔之人在江湖》

“香港不像美国，枪械在这里很稀有。”Thomas Pendrew警司对主角的这番话，言简意赅地道明了两地“作案工具”以及游戏方式的本质不同。早在《真实犯罪——洛杉矶》中，United Front就是将格斗作为战斗重点的。《睡狗》将舞台设置在功夫电影的发源地之后，更是让制作组的特殊爱好如鱼得水。他们聘请洪金宝担任武术指导，由UFC职业运动员进行动作捕捉，创造了上佳的搏击演出效果。Wei Shen使用的招式是中国功夫、咏春、泰拳、跆拳道、截拳道、菲律宾卡力的混合体，充满了国际范。游戏的动作系统明显借鉴了《蝙蝠侠——阿卡姆城》的FreeFlow格斗系统，但在上手之后，玩家又会很快发现它与“蝙蝠侠”的区别还是相当明显的：《睡狗》的反击并不是在敌人头上冒出感叹号之后按下对应按键，对方就会非常配合地出招，然后被主角用漂亮的反击打翻在地。即便在敌人没有出招的情况下按下Y，Wei Shen也会进入李小龙式的小跳步动作（持续时间为1秒，期间会自动防反）。此外，《睡狗》的返技在判定时间上更短，且无法像蝙蝠侠那样一次反击多人，因此按一次Y键，你可能出现下列的意外情况：按早了，角色出现较大的硬直；按迟了，结果被对方打个正着；敌人虽然浑身冒出红光，但接下来的攻击挥空，导致你白按了一次反击之后被其同伙揍倒。

由于《睡狗》并没有像“蝙蝠侠”系列那样，将面对普通杂兵的战斗完全做成X和Y键的应激反映，甚至是一种完全不用动脑的变相QTE操作，它的群殴乱战就显得相当具备策略性。比如在面对肌肉发达、正面防御率奇高且反击



（右上图）对拳脚战斗的重视，早在《真实犯罪》初代中就已经奠定了基础，值得一提的是，该作主角同样是一个华人

（右中图）法文版将“面子”翻译成了“名誉”，这似乎驴头不对马嘴，因为这实在无法解释为什么“名誉”爆表了就能吓退敌人，以及为什么能在买衣服时候享受折扣

（右下图）飞车高速劫持，明显借鉴了“夺命车神”（Wheelman）系列





（左上图）《睡狗》从GTA3中借鉴来的手机设备，同样可以充当任务管理和节约跑路时间的功能

（左下图）车库中只有保存自己合法拥有（购买）的车辆，抢来的往里面一停，就被这个充满道德洁癖的车库很无端吃掉了





意识较强的“争吵者”（Brawler）时，抓住机会使用擒抱技，然后让他们优先享受场景中卷闸窗、空调外机、电话亭这样的环境终结技触发点。对付根本不吃投技且会对玩家实施反擒抱的“胖子”（Grappler），需要你利用其低下的攻击欲望和移动力避其锋芒，在自己打杂鱼，攒出爆气的情况下对他们实施“一连到底”的待遇。不仅进阶敌兵的出现时间明显比“蝙蝠侠”要早，中后期的肉搏战斗中，当会格挡、善反击、不吃摔、能耍刀的敌人构成街头械斗的主力之后，光靠“普通攻击—反击—普通攻击”的循环去生存，无异于痴人说梦。因此就需要玩家熟练运用既有招式，合理研究高级招式，用拍功夫片的标准来演好武戏——由于Wei Shen的血实在是太少，一旦你演砸了，唯一的下场就是立刻被打至扑街。

“我也想拿枪出去除暴安良，结果逼得我什么人都要杀。我也想堂堂正正做个警察。学校出来没有一份差事见得光，卧底、黑社会……”

——阿浪，《辣手神探》

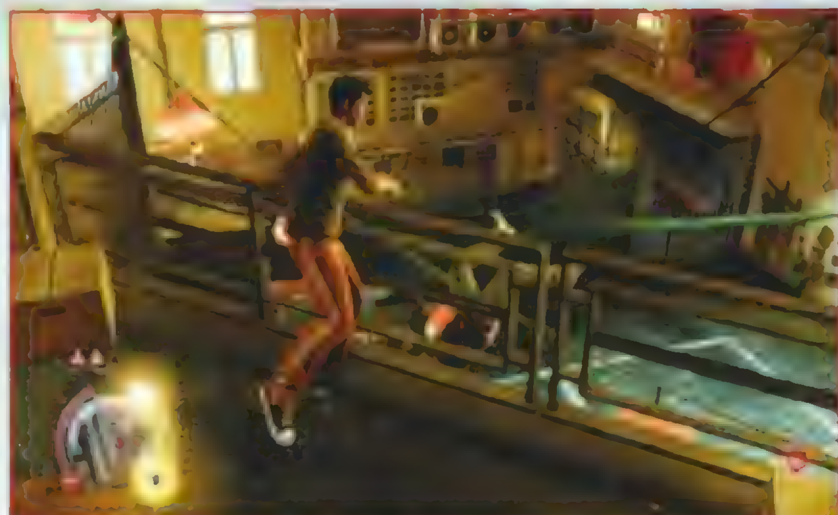
表现卧底由于身份错位而产生的迷茫，是卧底题材黑帮片必然会涉及到的核心话题之一。《睡狗》的创新在于它用让人耳目一新的技能体系，来定义同时具有三重身份（警察、黑帮、普通市民）的卧底的形象，并且使之与游戏方式紧密联系。

三合会（Triads）、警察（Cop）和面子（Face）对应不同的任务类型，完成这些主线和支线任务，就会获得对应的经验值，解锁技能树上的项目。该系统的精妙之处在于，它将许多战斗的生存必备技能分散到了3条技能树上（比方说不解开Cop技能树的子弹时间，不解开Face技能树的缴械，那么在面对持有刀枪的敌人的时候，这架几乎是没法打的），即便是减少增加子弹杀伤力、偷车不触发警报这些本来可以通过穿甲弹、高级偷车工具进行“装备化”的技能，也被设置成进阶技能，从而让玩家积极投身到对卧底无间使命的扮演。就像港产黑帮片中令人眼花缭乱的动作场面那样，各种技能只有组合起来，才能发挥最大化的效果。在后期的大规模枪战中，弹药告罄的Wei Shen通过“增强注意力”（Cop系），在翻越掩体、暴露在枪林弹雨中的时候拥有更长时间的慢动作的保护，再通过“缴械”（Face系）躲枪，通过“后续慢动作”（Cop系）技能继续触发子弹事件，对前方的敌人实施精确点射——是的，这一刻Wei Shen被小马哥灵魂附体。Traid系黑帮技能的吹飞攻击、肉搏武器冲刺、鲤鱼打挺和用于缩短反击失败硬直时间的“防反回复”技能，极大增强了动作场面的流畅度与观赏性。如

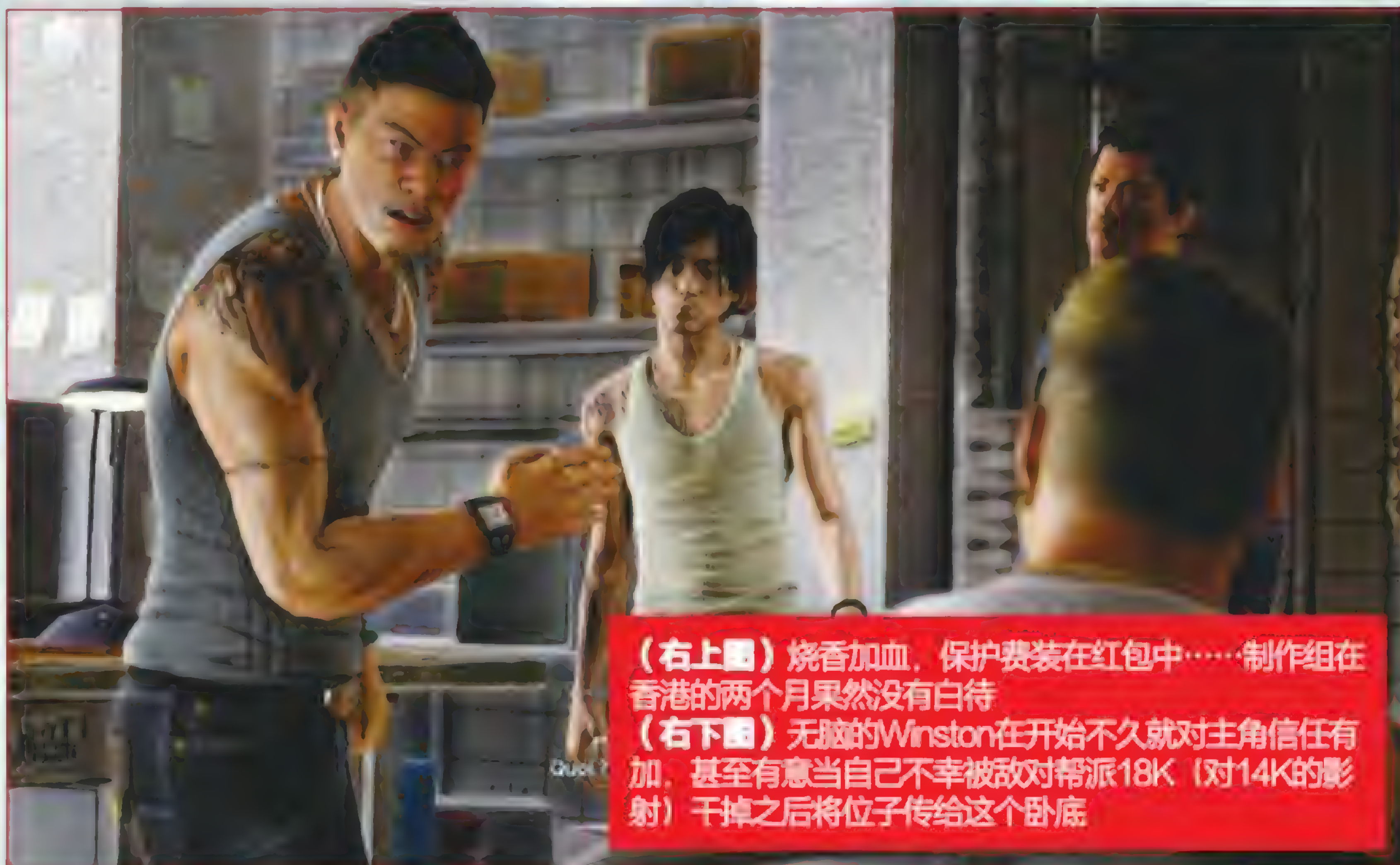
（左上图）环境终结技不仅可以提供演出效果，如何用垃圾桶、卷闸门来快速处理掉敌群中夹杂着的狠角色，也是考验玩家战术的关键
（左中图）即便在环境必杀物品用完的情况下，你依然可以利用自由落体来制造各种惨案
（左下图）蓝盒子里面可以找到补给，有时甚至会塞进一支枪！











（右上图）烧香加血、保护费装在红包中……制作组在香港的两个月果然没有白待
（右下图）无脑的Winston在开始不久就对主角信任有加，甚至有意当自己不幸被敌对帮派18K（对14K的影射）干掉之后将位子传给这个卧底

果游戏能够像“战神”系列那样适当运用动态镜头表现效果，真的可以与港片黑帮经典的动作场面相媲美了。

“我等了3年，就是要等一个机会，不是想证明我有多了不起，我只想告诉别人我失去的东西，我一定要拿回来！”

——小马，《英雄本色》

2003的《真实犯罪——洛杉矶》的目标直指当时如日中天的GTA3，当年动视直言不讳地将这部野心之作形容为“一部可以让你当警察的GTA”。制作组请到了一批好莱坞一线演员担任配音，做出了充满想象力的拳脚战斗系统（这两个特点也在今天借壳上市的《睡狗》中得到了继承）。游戏地图完全依照洛杉矶的卫星图片和实景进行打造，面积高达620平方公里。然而这些GTA所没有的超级卖点，却没有避免游戏被埋入历史垃圾堆中的悲惨命运。《睡狗》的前身——《真实犯罪——香港》差一点在发售前胎死腹中，一方面是因为动视已经对这个已经臭掉的品牌失去了信心，另一方面是因为United Front过于庞大的游戏框架所需要的资金，已经远远超过了动视高层的心理底线。在Square Enix接手发行权之后，SE伦敦工作室果断要求United Front放弃不切实际的构想，将资源全部花到刀刃上。这就是《睡狗》身为一款沙盘游戏，主线流程的长度却不比一般动作游戏长多少，地图仅仅只有香港本岛的一部分，后期剧情转折太大且给人明显赶工痕迹的原因。然而这种格局上的“小”，恰恰是《睡狗》成为了节奏紧凑、系统扎实的精品的关键。

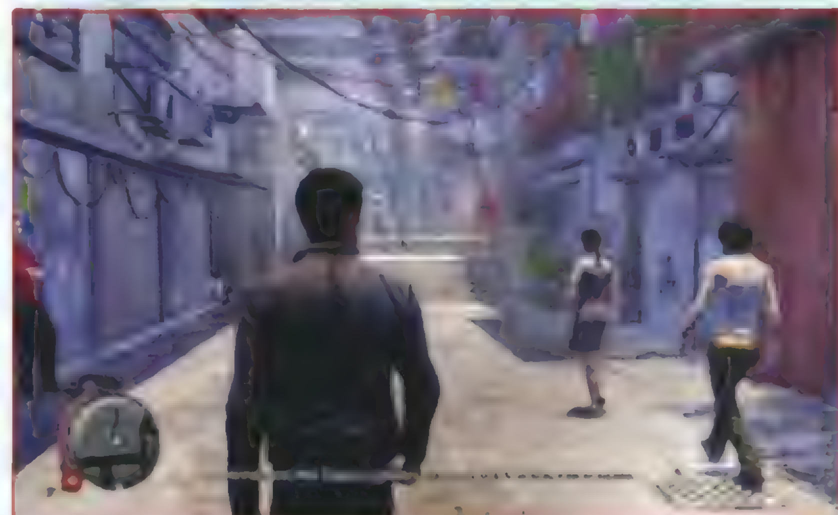
让我们来看看《真实犯罪》当年意图掀翻的GTA系列的发展趋势：在《圣安德列斯》之后，GTA系列就基本上放弃了Gameplay层面的锐意创新，而专注于“黑帮时代剧”的构建。在GTA4和《荒野大镖客——救赎》这两款作品中，“R星”用相当平庸的战斗系统和任务设计，创造出了一流的故事体验。这一奇迹在实现的同时，也给诸多沙盒类动作游戏留下了可以利用的空间。如果将GTA拆分成单项来看，就会发现无论是射击、驾驶、格斗还是任务设计，均无法与《夺命车神》《黑街圣徒》这些作品的标志性特色相媲美。之所以能够将这些看起来不起眼的元素整合成一流大作，靠的就是制作者对时代风貌和文化的浸淫。尽管GTA今日的地位依然无可动摇，但我们应该看到的是，《睡狗》不是靠单项的标新立异，而是选择了全面出击的方式来进行这次同GTA的迟到对抗，通过港产黑帮片这一风靡全球的亚文化，来唤醒玩家心目中的旧日香港情节，方能达到事半功倍的效果。

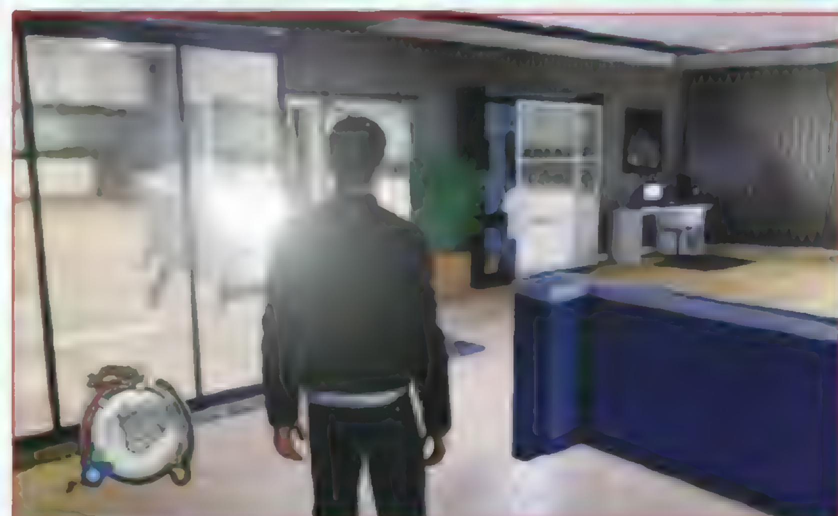


（左上图）香港警察的制服完全不对
（左下图）游戏中也包含有一定的潜入元素
（右上图）与GTA系列相比，《睡狗》中的车辆明显皮实许多，很少出现将车开得浓烟滚滚的情况
（右中图）NPC的台词和行为相当丰富，为我们打造了一个生活化的虚拟香港
（右下图）你可以给自宅购买淋浴房、音响等设备，但大多数都没有实际的功能，仅仅只能作为装饰品，不知道是不是制作组赶工所造成的缺憾









变形金刚——赛博坦的陨落 Transformers: Fall of Cybertron**类型**射击**制作**Mercenary Technology**发行**Activision**发售日**2012.8.21

《变形金刚——赛博坦的陨落》

燃烧的钢魂

这一代游戏主机寿命已经进入了尾声，坏处在于游戏技术已经发展到瓶颈，哪怕是顶尖大作也再难往上走一步；好处是开发技术已经非常成熟，只要操作得当，一些二线作品也会有非常不错的表现。《赛博坦的陨落》就是这样的作品。



《变形金刚2》既有让动画迷热血沸腾的剧情，可玩性也在"优良"之上，让广大射击游戏爱好者食指大动

■上海 西塞罗

2010年的《变形金刚——赛博坦之战》最让人眼前一亮的，是上世纪80年代的始祖变形金刚风格。作为一款二线游戏，该作还在联机上做出了创新，把变形金刚们分成四大职业，构成了一个平衡的系统。因为怀旧与创新并进，游戏推出后获得一片叫好之声，直到现在，Xbox 360上的试玩服务器每天都还有几百位玩家在昼夜厮杀。不过当年《赛博坦之战》的单机战最受人诟病的就是游戏节奏机械，玩多了让人腻味。《赛博坦的陨落》在这个方向上下了不少功夫，为我们展开了一幅波澜壮阔的画卷。故事的背景与前作一样，发生在汽车人即将离开赛博坦的前夕，一方为了离开，另一方为了霸权，为争夺赛博坦最后的能源展开死战。

怀旧与创新并重

《赛博坦的陨落》大大加强了演出效果，这代取消了前作的3人合作战役，强化电影叙事，让玩家专心享受故事。游戏剧本几乎穿插了所有让爱好者热血沸腾的元素。擎天柱与威震天的决斗、红蜘蛛的野心、猛大帅大战铁甲龙、混天豹合体、钢锁的诞生，还有其他各种各样让人拍案叫绝、但本文不能剧透的秘密。游戏里有各种远超变形金刚的巨大建筑机械，让玩家叹为观止。在拦截运输车一关中，就算混天豹也只是巨大运输机械的一个指甲大小。这些巨大的遗迹以及背后惨烈的故事足以让玩家感受到自身的渺小和那扑面而来的末世情绪。许多玩家都认为这作是"CoD版变形金刚"，但它的剧情更密集，交代得更彻底，把它称为"互动变形金刚CG电影"更为合适。

平衡完善的游戏结构

除了剧情，游戏本身的设计也十分独到。《光环》有个引以为傲的三角结构：射击、手雷、肉搏。正因为能确保这三者维持大致的平衡，才能让玩家实现多姿多彩的战术。在《赛博坦的陨落》中，三角则是：射击、肉搏、变形。射击自不必说，肉搏干脆利落，硬直处理也比较到位。变形对玩家极为重要的意义。车辆比人形矮不少，直线行动又快，武器装备也能与人型状态互补。无论是PvE还是PvP，游戏

都提供了非常多的开阔空间。这些地方就是各类车辆的用武之地，游戏提供了大量表演关卡，比如混天豹放无双，钢锁的诞生和擎天柱和威震天的对决，这些桥段对玩家操作要求较低，但第一次游戏时都让人热血沸腾。

如果只依靠这些单纯刺激肾上腺素的设定，《赛博坦的陨落》只会成为一顿快餐。但这款游戏很多关卡里的精彩设计让它有着顶尖大作的潜质。在单机战役中，设计的最精良的是飞行关。每个大战斗区域就像一个沙盘，玩家完全可以忽略游戏默认的行动路线自由行动。如果熟悉关卡结构，大可以把电脑玩弄于鼓掌之间，十分自由奔放。但当玩家不那么熟悉结构时，AI就会利用高低错落的地形跟玩家打游击，有利进攻，不利撤退，编出一道火力网。根据每关角色的技能不同，游戏中还提供了潜行关和使用钩锁的冒险关，这些非战斗技能和关卡地形紧紧捆绑在一起，成为玩家战斗的一大利器。

无论单机与联机，游戏的系统都得到了大幅强化。前作的4种职业很好地诠释了射击游戏中“战法盗牧”的概念，有攻击有回复，有支援有骚扰。在本作里，制作者在此基础上进一步强化了玩家定制角色的能力。前作中双技能的设定被取消了，将其中一个技能固定为冲刺。作为补偿，玩家可以选择两种共通的技能道具。针对TPS弱点，制作组对视角控制做了一定优化，方便玩家进行左右调整。单机战役中的武器升级采用类似《死亡空间》的模式，玩家需要攒足科技点，然后一个个节点升级；在多人模式中，武器升级挂件则类似于绑定武器的被动技能，需要取得经验后解锁，除此之外游戏还有大量的Avatar组件，可让玩家生成自己心目中的最帅金刚。

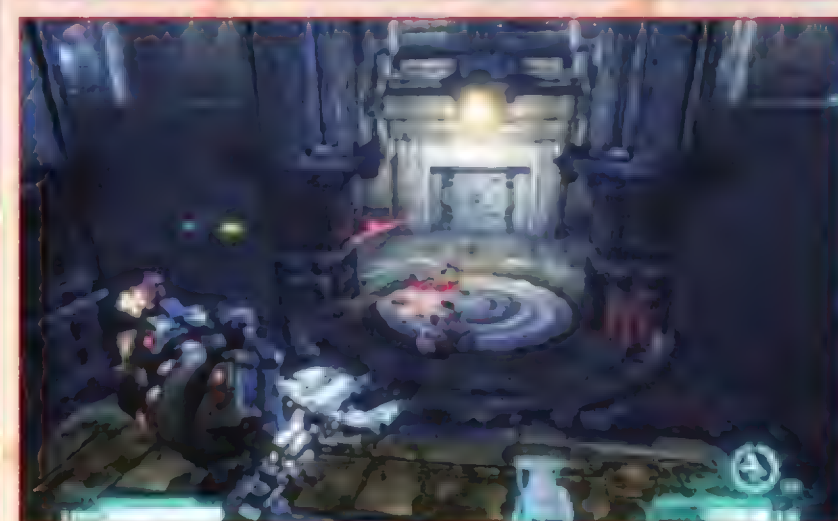
因为前作大受好评，所以《赛博坦的陨落》备受版权方孩之宝的重视，本作在设定上已成为“变形金刚”最新动画《领袖之证》的前传，制作商Highmoon也身价倍增，成为了美漫改编游戏的专业户。除了铁打的“变形金刚”下一部，还拿下了美版《死侍》和《杀手猴》的改编权。作为续集，《赛博坦的陨落》不负众望，取得了长足的进步。不过游戏并不是没有缺憾，虽然在联机上游戏做到了三角平衡，但是在单机高难度下，因为玩家角色血槽较为薄弱，丧失了战术多元化的乐趣，有些关卡也过于注重表演性，走路说话的部分感觉比可玩部分更多，显得较为快餐化。这些缺陷，外加其他技术上的一些瑕疵，让它仍然难以挤进顶尖大作之门。但无论作为射击游戏还是动漫改编游戏，这部游戏都十分优秀，尤其是它的联机模式更是独此一家别无分店。这一次的《赛博坦的陨落》已经离伟大仅一步之遥，我们大可期待Highmoon工作室的下一步会如何发展。











（左上图）哪怕是震天的巨大的飞船上面也一样显得渺小
（左下图）钢锁出现的关卡是纯肉搏的
（右上图）擎天柱和威大帅的友情虽短，但也是这游戏最温馨的一幕
（右中图）在多人模式中玩家可以解锁各种配件搭配各种变形金刚
（右下图）本作中AI会很好地利用地形与玩家作战

黑暗血统Ⅱ Darksiders Ⅱ类型动作制作Vigil Games发行THQ发售日2012.8.13

《黑暗血统Ⅱ》

在天使与恶魔之间

《黑暗血统Ⅱ》是一款很奇怪的续作，它没有按常理强化前作的优势，而是加强了原本不太出色的动作系统，同时又削弱了前作最精彩的解谜要素。在这一系列改动中，我们大致可以看到，“一些好点子”距“完美的作品”还有多远。

■湖北 Tiberium

长久以来，就跟日本人做不好FPS一样，美国人也做不好以砍杀敌人为主的ACT。2008年微软曾经推出一款Xbox 360独家动作游戏大作——《无间战神》（Too Human）。然而这个游戏发售之后就雷倒一大片玩家：它居然是用摇杆来出招的，抛弃了传统操作方式，又无法带来《怪物猎人》那样另类的操作手感，游戏在遭到一片恶评后很快无声无息也是理所当然的。

当然，美国人也在逐渐改进自己动作游戏的制作水平。比方说，同样是育碧出品，《刺客信条》的动作系统就要比《波斯王子》好很多。在《黑暗血统》之前还有另外一款动视发行的动作游戏《杀戮原型》——大约有美式动作游戏中最复杂的出招表，这个例子再举下去，还可以引出EA发行的《但丁地狱》。美国的制作组逐渐引入了日式动作系统的一系列概念：闪避、防御、反击、切换武器，等等等等。但是在这么复杂的出招表和进口的动作概念背后，玩家仍然对这些游戏的系统不太满意。《刺客信条》虽然有动作游戏里几乎最真实的动作捕捉，但是近战格斗依然慢得要命；《杀戮原型》的毛病是人物总是很沉重，至于《但丁地狱》，它的角色动作总有一种微妙的脱节感。

作为动作游戏的《黑暗血统Ⅱ》

相信在认真地总结了日式动作游戏成功经验和美式动



作游戏的失败教训后，《黑暗血统Ⅱ》的设计师从最基础的部分开始打造出了一个目前最好的美式动作游戏系统——“死亡”操作起来迅捷无俦，灵活轻盈。一代的“战争”还略显笨重，而二代的“死亡”则完全是一个日式动作游戏通常的敏捷型战士的形象——比如说但丁，比如说隼龙。手感是一个很玄妙的东西：它要求在玩家的操作和角色的响应之间没有延迟，《黑暗血统Ⅱ》做到了。

我们可以在“死亡”的收割中找到很多以往动作游戏的影子。双镰的挥舞如同《战神》中的奎托斯；鬼手根本就是直接继承自《鬼泣4》中的但丁；秘术攻击中的“预兆”一脉，可以相当流畅地结合在普通攻击之中，在战斗中的作用甚至可以与“忍龙”中的吸魂必杀相媲美。而终结技的引入，也可以看出是设计师认真分析了目前动作游戏的优缺点的结果：和属性系统的结合让终结技系统既实用，又没有过于泛滥而让玩家审美疲劳。

当然这个动作系统并不是那么完美。虽然《黑暗血统Ⅱ》的设计师们为其打下了很好的基础，但是日式动作游戏的很多微妙之处他们仍然没有学会。镰刀的派生招数有那么一点目押的意思，但是日式动作游戏非常重要的硬直取消派生在“死亡”的凌厉攻击中并没有找到丝毫痕迹。“死亡”的攻击有时候要么是过于无责任，或者过于死板。投技的设计问题是一样的，“忍龙”系列最重要的就是对于无责任招数的利用，在《黑暗血统Ⅱ》里我们并没有看出对这一点的考虑。所以这也就间接导致了游戏里凡是硬碰硬的Boss战都没有什么技术含量，直接上前猛砍一通即可。

当然，可以这么说：一旦我开始将它和顶尖的日式动作游戏相比较，它就有了能够参加比较的资格。在最基础的层面上，《黑暗血统Ⅱ》已经及格了；其实我们需要的就是Vigil的设计师们能够吸取经验和教训，将它改进下去。从初代到《黑暗血统Ⅱ》来看，他们做得很不错。

作为平台游戏的《黑暗血统Ⅱ》

“忍龙”前两作的制作人板垣伴信曾经公开表示过他最喜欢的游戏之一就是《塞尔达传说——时之笛》。忍龙的平台部分也相当的接近后者。《黑暗血统Ⅱ》则同时借鉴了两者——它的平台跳跃部分几乎就可以看做是“忍龙”和“塞尔达”的结合体。之前我们见过的其他欧美动作游戏的平台跳跃部分，如《波斯王子》或者《古墓丽影》，都相对复杂而真实；而《黑暗血统Ⅱ》的风格则更为简洁明快，明确地给出了迷宫的走线。每一个小迷宫都引入了新的解谜道具。这个系统也会有恼火的地方——比如说某些看上去能够一跃而过的障碍，怎么都跳不过去。能够互动的地方严格限

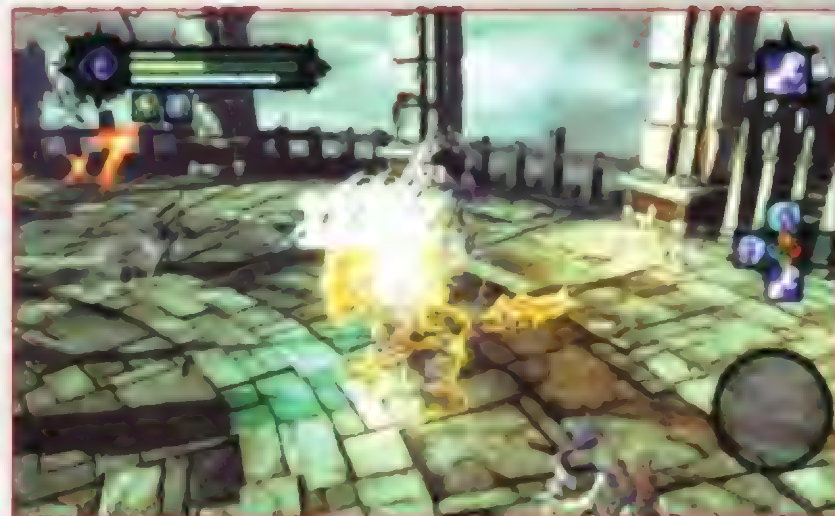


（左上图）片头和前代主角作战，非常有魄力
（左下图）前期的几个解谜类型Boss，相对比硬砍更有趣味
（右上图）利用鬼手越过机关
（右中图）秘术攻击实用而帅气
（右下图）冠军剑士，游戏里比较困难的敌人









制在系统给出明确提示的部分。这是一个可以理解的规则，玩家不会迷惑于场景中到底哪几个部分是可以通过的，可以更清晰地投入到解谜中来。

不过《黑暗血统Ⅱ》的问题也正是设计师在游戏中后期所极力避免的：太过于平庸。设计师设计好了所有的道路，玩家只要一路跟着走就行。尽管几乎每个迷宫里都提供了不同的道具，但是游戏的难度曲线却没有逐渐提高。到最后玩家基本上只要麻木地跟着唯一能够行得通的那条路一路往前，就可以毫无障碍地通过一个又一个的谜题，唯一导致卡住的可能性仅仅是因为玩家没有发现眼前的机关。这一作的谜题规模远逊于前作，后期那些道具不仅看不到前作那样的混合大型谜题，只有简单的“找到机关—扳动机关—开门”，解谜思路并没有本质上的改变，简单说来就是“找路”。设计师在后期引入的诸如时间穿梭的谜题设定相当的有头脑，但在实现上则过于简单，这种概念与实现的冲突几乎贯彻了这个游戏的始终。

作为角色扮演的《黑暗血统Ⅱ》

“死亡”跟“战争”的最大不同就是在于他不仅仅是一个战士，还是一个邮差，一个信使、一位义人。“战争”只需要摧毁他面前的所有敌人，而“死亡”则需要跟其他的角色沟通、交涉以及交易。所以《黑暗血统Ⅱ》实际上是一个ARPG，而不是一代那样比较纯粹的动作游戏。可以认为《黑暗血统Ⅱ》同时也继承了“暗黑”的那一套ARPG的模式。虽然还有RPG式的对话树，但是无关紧要。剧情和任务设置上都不会给玩家任何做决定的机会，玩家只需要一路接任务，然后一路前进就好。在秘术攻击的技能树里还有“死灵”一派，召唤出小鬼给“死亡”掠阵，让人想起Diablo系的死灵法师。更加关键之处在于，《黑暗血统Ⅱ》引进了Diablo风格的装备属性系统。

所以我们可以看到“死亡”那一长串的属性列表,我们同样可以在游戏里刷装备。这个属性系统的原意正如同历来Diablo式的属性系统一样，希望玩家能够通过不同的属性搭配来打造出个性化的角色。实际上他们也部分做到了，比如“处决”的设计。终结技系统是目前动作游戏比较流行的设计之一，玩家在触发了某些条件之后（比如将怪物打到一定血量之下，或者是“忍龙”里的断肢），只需要按一个键就可以欣赏角色使出一套华丽的招数终结怪物。《黑暗血统Ⅱ》的设计师在研究了动作游戏的终结技的系统之后，将它结合到了属性系统之中：终结技的引发条件以“处决率”这个属性来决定，玩家大可以通过装备来提高处决率，打造一套以“处决”为中心的系统，连带的还有处决恢复某个属性

（左上图）推球谜题很早就出现在游戏的关卡中
（左中图）骑马的设计略显古怪，有点“为骑马而骑马”的意思
（左下图）仲裁者迷宫很像一代第一关Boss的场景
（右上图）我们还可以回到被毁灭的地球
（右下图）竞技场是游戏里最具挑战的部分











（如怒气或能量）。如果玩家无视，也可以用别的战术，让游戏的终结技系统实现了某种平衡。

不过这个属性系统也带来了问题。最明显的一个是：这些属性是怎样和角色的性能联系起来的？这可能是《黑暗血统Ⅱ》的属性面板里很让人哭笑不得的一幕：游戏里并没有提供这个属性系统的解释！加一点力量，玩家的伤害会增加多少？或者加一点防御，有多少百分比的减伤能力？抵抗和防御的区别在哪里？甚至“处决率”也一样，10%的“处决率”，是指杀10个怪物就能有1个被处决呢，还是跟怪物的血量联系在一起？怪物的血量低到一定程度才可以发动处决，但我们也可以观察到特例，那么这个特例是如何产生的？游戏的设计师们设计出了一个相当复杂的系统，却没功夫向玩家解释一下这个系统是怎么运行的，有点晕菜。

这个系统的黑箱性也间接的导致了一个严重问题的产生：玩家只需要将他们可以理解的属性最大化地压榨利用就可以平趟游戏了——这就是暴击回复、暴击率和暴击伤害。游戏中红色的武器是魔化武器，玩家只需要将其他的装备喂给它，就可以获得其他装备上的属性升级。很快大家都找到了这个窍门，刷出一把魔化武器，然后在上面拼命堆暴击回复、暴击率和暴击伤害，就可以轻松地打过游戏里任意一个Boss。设计师希望玩家能够通过不同的属性设计来获得乐趣，但是玩家在不理解这些属性设置的情况下选择了最轻松愉快的一条路，实在不能说是玩家的责任。这个问题也可以说是几乎完全破坏了设计师精心设计的这套数值系统。

作为游戏的《黑暗血统Ⅱ》

我们并不能在《黑暗血统Ⅱ》上看到多少原创性。当然，原创性也并不是游戏好玩的充分或必要条件。从这个系列的进化里，我们看到的是一群脑袋清晰、能够客观分析和综合各类游戏优缺点的设计师。《黑暗血统Ⅱ》是一个很全面的，综合了日美游戏各自优点的优秀作品。它之所以不能达到它所能够达到的最高水平，在于投入还相对不足。我们可以处处看到设计师的想法，但实现出来的只有半截。在游戏后期的流程中这点表现的最为清楚：游戏前期有两张规模庞大场景异常丰富的地图，而后期只剩下了简单的流程了事。如果这个游戏能够再投入一倍资源，那么它所能达到的庞大和完善程度势必比现在这个状态要高一个级别。

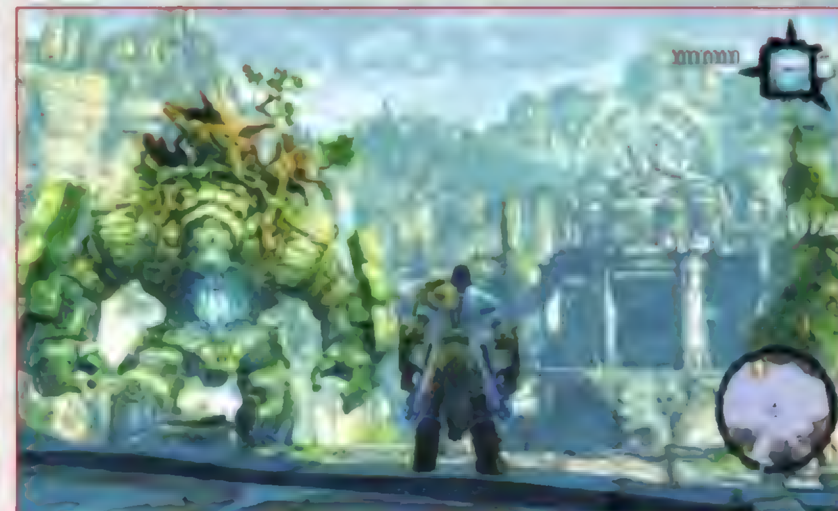
在访谈中，游戏的主创人员曾经提到下一款作品会是第三人称射击游戏。考虑到《黑暗血统Ⅱ》里“死亡”在地球上的射击部分的惊鸿一瞥，有理由相信他们能做好这个类型。但这个系列的发行商THQ的困境会是限制《黑暗血统Ⅲ》的最大因素，比游戏本身的因素要大得多。

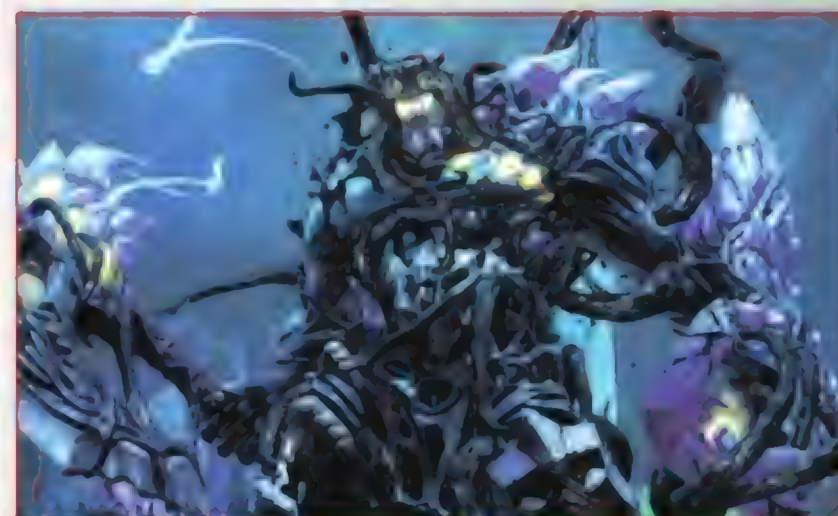
（左上图）如果跳入悬崖不会自动死亡，很体贴的设定
（左下图）装备系统走的是标准的RPG路子
（右上图）游戏进一步加强了细节的演出效果，比如推门的动作就很帅
（右中图）前期场景设计精良，后期赶工明显
（右下图）最终Boss“腐化”，但实际上是最容易的Boss之一











微宝石Stellar Dash类型益智制作Xenod Games平台iOS最近更新2012.8.10

《微宝石》极速爆破

不同于一些让你眼前一亮，惊呼“神作”“黑马”，兴致高涨地玩上几个小时又忽觉无味的休闲小品，《微宝石》以细水长流的方式保持对玩家源源不断的吸引力。移动游戏如何提高耐玩度？《微宝石》为我们提供了一条不错的思路。

■晶合实验室 Oracle

消除类游戏大多有着极低的上手门槛，这样做的好处显而易见，坏处是简单的游戏方式不太容易留住玩家。一些经典的消除类游戏主要通过增加多种游戏模式来提高黏着度，但随着移动平台和社交网络的发展，游戏开发者逐渐找到了更容易发挥这两大优势的设定，正如《微宝石》这样，从头到尾只有一种游戏模式，却能让玩家保持长久的游戏动力，并自发为游戏宣传。

《微宝石》和主流的三消游戏有些不一样，后者虽说是“三消”，但其实玩家主要是在找“2”，再用不同方式将其配成3个连在一起的同色宝石。《微宝石》大大简化了这一思路，玩家只要发现3个相邻的宝石，就能通过点击直接将其消除。在60秒的时限里，你的目标就是不断消除宝石，尽可能拿到高分。这听起来非常普通，但游戏以一些细微的元素，让这一目标实现起来非常具有挑战性：当你快速连续消除宝石时，音效会逐渐升调，由于升到最高点会进入“狂热”状态，在此状态下进行消除会得到大量分数。随着越来越高的音调，玩家的心也被紧紧攥着，直到成功进入“狂热”状态进行爆发。在音效上动脑筋的游戏不在少数，在《祖玛》里，玩家进行连锁、穿越、连击都会产生不同的音效。但很少有游戏能做得如此细致，将音效与游戏的关键系统和玩家的兴奋度紧密相联。在建立了基本游戏性之后，《微宝石》留住玩家的方式很简单——每一次游戏机会都是宝贵的。每局游戏都需要一个金币，玩家一次只有5个金币，一旦耗光，只能等系统几分钟后自动添加，或用人民币购买。这样确保玩家不至于在长时间游戏后产生厌倦感，由于系统以每周结算和排行榜的方式鼓励玩家争取高分，金币的限制也能避免玩家在开局不顺利的情况下直接重开，维持了动态的平衡性。

其实说到这里，经常玩iOS游戏的读者可能已经想到另一款游戏——《Diamond Dash》，《微宝石》在诸多设定上都与这款游戏如出一辙。但基于Facebook好友的《Diamond Dash》注定不可能国内流行开来。而《微宝石》是与腾讯微博联动的，这意味着玩家不仅能与微博好友竞争排名，系统也通过奖励宝石和发布成就的方式鼓励玩家将成绩发到微博上，对制作方来说，也算是一个无本万利的设定。目前这款游戏已经获得了很不错的评价，从中我们也能看出，只有善加利用移动平台和社交网络的特性，才能迅速获得广大轻度玩家的青睐。







（左图）连续的“狂热”效果是高分的关键
（中图）游戏将道具改头换面成星座系统，获得了很多女性玩家的青睐
（右图）在分数结算界面里，还显示有大家喜闻乐见的“击败了XX%其他玩家”，此招屡试不爽

云游戏的破灭与重生

2012年8月17日，全球最大的云游戏服务商OnLive在投资公司Lauder Partners主导的重组下，将技术、商标等资产转移到一家新成立的公司，并将200名员工裁去一半。这一系列变故不免让人产生怀疑，云游戏这一超前的理念，将要止步于此了吗？



这是Gaikai的宣传图之一，很好地阐述了云游戏的优势。未来，如果可能的话，所有游戏将被整合在一个平台——不，是所有平台上

■晶合实验室 Oracle

事情没有这么简单，OnLive的重组，并不意味着云游戏服务折戟沉沙，相反，它标志着云游戏服务终结了之前小打小闹的局面，重装上阵，步入了有序的计划中。

第一次出手

云游戏的动荡从今年下半年便开始了。7月，索尼以3.8亿美元的价格收购了Gaikai。后者创建于2008年，一直致力于开发和提供云游戏服务，是OnLive最大的竞争对手。这一收购让不少人浮想联翩，难免将下一代主机与“云”联想起来。但索尼收购Gaikai后一直没什么大动作。倒是OnLive有些按捺不住。OnLive英国总经理Bruce Grove在8月接受《EDGE》采访时，首先肯定了索尼这样有着庞大市场的硬件商对云游戏的推动作用。但话锋一转，却表示索尼自家主机与Gaikai的结合是一个错误。Bruce Grove认为云游戏的优势在于兼容性，在iPad、PC、Mac甚至电视、手机上都能进行游戏，这是云技术的关键理念。无论索尼收购Gaikai后试图将云游戏技术应用于何处，大致想想就知道肯定不离自家产品。这看起来的确有违“云”的理念。但事实上，这是一个必然的结果。

兼容性的确是云技术的一大卖点，但对游戏却另当别论。此前OnLive一直致力于将云游戏服务扩展到不同平台，恰恰是因为它缺乏自己的平台。OnLive主机的销量不值得一提，官方的宣传重点也是iOS及其它系统上的客户端。这就好比Android与iOS的竞争，缺乏官方硬件支持的Android只能打着开放的旗号，用机海战术取胜，用户却始终不得不忍受较差的软件环境。OnLive折腾了这几年，到现在正式运营满打满算也有两年，始终没有太大起色，在被收购之前还背负着巨额债务，究其原因，无非就是实力不够雄厚。云游戏是一个非常直白的概念，缺点和优点一眼就能看到底。OnLive公布之初受到很多游戏厂商支持。所有人都明白，这个模式一旦成功，潜力不可估量，况且游戏厂商支持OnLive的成本几乎为零。但所有人也知道，云游戏要想成功是非常困难的。厂商们这些年对云游戏保持观望态度，只有一些尝试性的合作。GameSpot与OnLive合作

推出过云游戏试玩。HTC为OnLive投了一些钱，多半是看准后者在移动平台的潜力，随着OnLive的重组，这些钱不幸都打了水漂。LG和三星也都曾宣布与Gaikai达成协议，在自己的电视中内置云游戏服务。但就连这些电视内置的Google TV都未成气候，更别说云游戏服务了。

索尼出手，相当于给云游戏这种不上不下的局面划上了一个句号。云游戏有机会以一个“正经”的面目出现在玩家面前，这可能是索尼将提供的一个服务，而不是一个新鲜的概念。更有可能的是，索尼压根不会在近期提供云游戏服务，而是将其作为在一种战略资源据为己有，以备不时之需。选择这个时机收购Gaikai的原因有很多，可能是为下一代主机做准备，有分析称云游戏技术可以为PS4解决向下兼容问题，在PS4初期用流媒体的方式支持PS3游戏，减少不必要的硬件成本，毕竟当年599美元的PS3还历历在目；也可能是为了从三星、LG这些厂商夺取战略性资源，免得他们与云游戏服务商达成进一步协议，削弱游戏主机的存在意义。到底是为了壮大自身，还是铲除威胁，随着下一代主机的情报逐渐公开，一切自会揭晓。

伺机而动

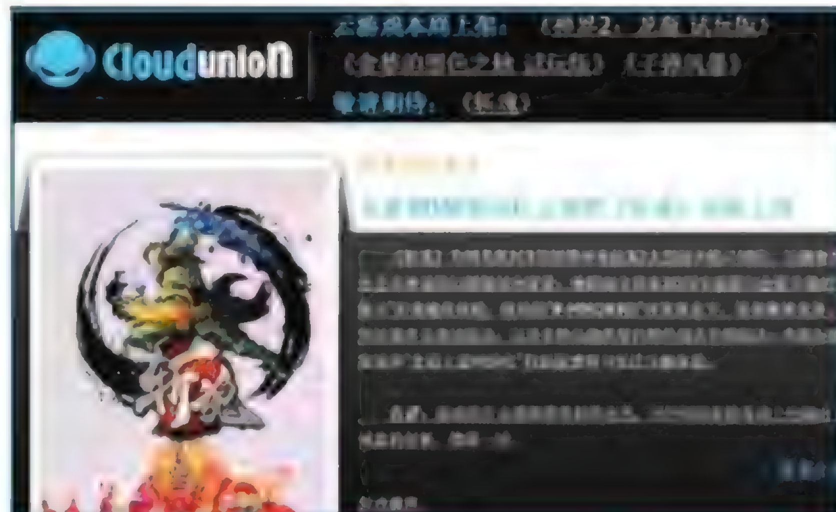
在OnLive的原计划里，本来打算在重组完成之后重新聘用先前被裁掉的员工。但很快微软插了一脚进来。8月下旬，微软在位于美国加州的山景城（Mountain View）举办了一次交谊会，而举办地点就在OnLive总部的不远处。微软在活动邀请中写道：“我们非常希望能够与受OnLive过渡时期影响的个人及团队进行交流沟通。随着Xbox与Kinect的成功及相关业务的加速增长，我们正在寻找一些希望创造开创性新产品及服务的关键人物。”或许云游戏对下一个世代都为时尚早，目前战略意义大于实际意义。但只有做好准备，未雨绸缪，才能在时代的变迁中立于不败之地。

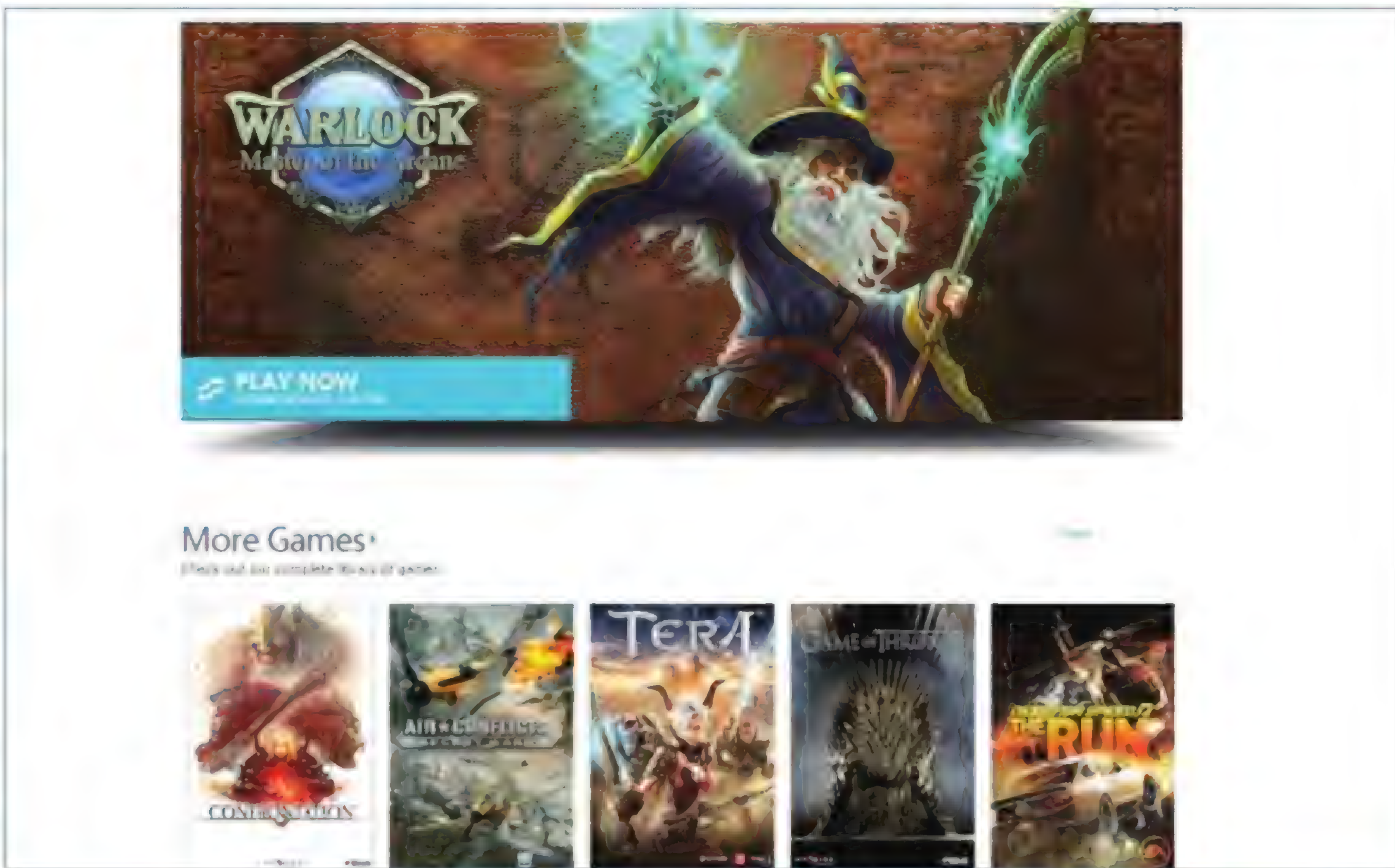
然而，但对于无法享受到绝大多数行货游戏的国内玩家来说，云技术描绘的游戏时代是残酷的。受限于国内的网络条件，我们很有可能会处于花钱都没处玩的尴尬局面。因此对于云游戏，我是既期待，又担心的。值得一提的是，国内也有一家云游戏平台，主打各种单机游戏大作。经过实际测试，在4Mbps的ADSL支持下，可以较为流畅地进行游戏，画质也在可以接受的范围内。但我们注意到，一些可以联机的游戏，比如《孤岛危机2》，是无法登录服务器联机的，在“云”上运行的游戏，恐怕是“XXX破解版”。倘若这个平台有做大的一天，版权问题怎么解决，审查怎么过？这些问题都是一颗颗定时炸弹。在国外巨擘争相抢夺云技术资源时，国内的“云”将飘向何处，我不得而知。

（左上图）Onlive的CEO Steve Perlman于8月底宣布辞职，而在这一周前，他还表示不会因为公司变动而离职的
（左中图）Onlive主机套装
（左下图）国内的云游戏平台似乎运营得不太顺利，在最近发给我的广告邮件里，俨然主打云网游
（右上图）Gaikai支持在浏览器里直接玩热门大作
（右下图）在国内的云游戏平台里，我们可以看到很多知名的国外单机游戏大作











黎明Minh Le**生日**1977.6.27**出生地**未知**荣誉**CS之父

黎明 用MOD改变游戏史

直到现在，无论是《战地3》还是《现代战争3》，这些热门FPS游戏都从未脱离团队竞争的理念。黎明最初的设想，一直被延续到今天。他像一个门外汉，突然间撞开一扇通往乐园的大门，从此改变游戏信徒的生活。

■上海 小象咪咪

1999年，千禧年前的最后一年，也是黎明（Minh Le）在西蒙弗雷泽大学的最后一年。可是这位即将毕业的计算机科学系大四学生，并没有忙于自己的毕业论文，他很清楚自己将来要做什么。就在3年前，因为一次基于个人兴趣的尝试，让他经历了一次奇妙的“旅程”。从那时起，黎明坚定了自己的职业理想——成为游戏制作者。临近毕业，他却忙于制作一款游戏。让他始料未及的是，这款游戏不仅改变了他的命运走向，也彻底改写了整个游戏的发展历史。

初尝MOD

3年前，即1996年，黎明以新生菜鸟的身份进入位于加拿大温哥华地区的西蒙弗雷泽大学。19年前，他出生于一个越南裔家庭，从小就喜欢摆弄电脑产品，可是这与他选择计算机作为专业并没有直接联系。刚进入大学的黎明，对自己的将来并没有很清楚的规划。他所能想到最好的结果，就是在一个大公司里做程序员。至于电子游戏，他确实非常喜欢，却从未考虑过以此为生。

1996年6月22日，就在黎明生日的前5天，《雷神之锤》（Quake）隆重推出。天才的约翰·卡马克将这款FPS打造成真正意义上的3D游戏大作。更重要的是，一直以来都秉持“软件共享”原则的卡马克，开放了《雷神之锤》的部分代码，这使得更多的人可以利用Quake引擎，制作属于自己的《雷神之锤》。这款游戏深深震撼了刚入学的黎明，作为FPS和id Software的狂热爱好者，他决定尝试去做一个自己的MOD。

长久以来，MOD这种游走于侵权边缘的同人行为，一直都局限在游戏爱好者和编程狂人的小圈子里。但随着《雷神之锤》等一系列游戏开放代码，以及引擎的概念被逐步引入业内，制作MOD的门槛越来越低。越来越多的人加入到MOD大潮中。黎明利用Quake引擎制作的游戏名叫《海豹突击队》（Navy SEALs）。相比众多同类MOD，它并没有什么特别之处，唯一不同的是，与当时充斥着各种未来科幻风格枪支的FPS不同，黎明的MOD中，用的都是现实世界的枪支。这源自于黎明对于枪支的喜爱，也影响了他之后的游戏设计。

CS的诞生

1998年，黎明认识了对他影响最大的朋友——杰斯·克里夫（Jess Cliffe）。当时克里夫还是个在新泽西州读书的高中生，但他已经是某个MOD网站的站长了。当时《雷神之锤Ⅱ》刚刚发售，众多MOD狂热者已经迫不及待地要创造新游戏。黎明加入到克里夫的小组，一同开发名叫《Action Quake 2》的MOD。尽管相隔半个地球，两人还是在网上成了朋友。

与此同时，黎明的脑海中逐渐浮现出一个新的游戏点子。他想要做一个与众不同的多人FPS游戏，这是一个关于团队对抗的竞技游戏，玩家不仅要有极强的单兵作战能力，更要与队友互相协作。在当时的市场上，FPS类游戏正在蓬勃壮大。然而绝大多数支持多人对战的FPS游戏，都只强调各自为战的理念。死亡竞赛是当时最流行的对战





黎明（上）和杰斯·克里夫（下）共同创造了历史性的CS，但二人非常低调，甚至很少有公开的照片

模式，你死我活仍是主旋律。即便像《军团要塞》（Team Fortress Classic）这样的团队游戏，也要在一年后才出现。黎明将自己的想法告诉克里夫，得到了后者积极的回应。两人决定将想法付诸行动，开始了雄心勃勃的计划。当被问及这个游戏的世界观时，黎明托出自己的心结——他一直都希望成为一名反恐特警，和恐怖分子殊死搏斗。于是，《反恐精英》（Counter-Strike）成了这个MOD的名称。

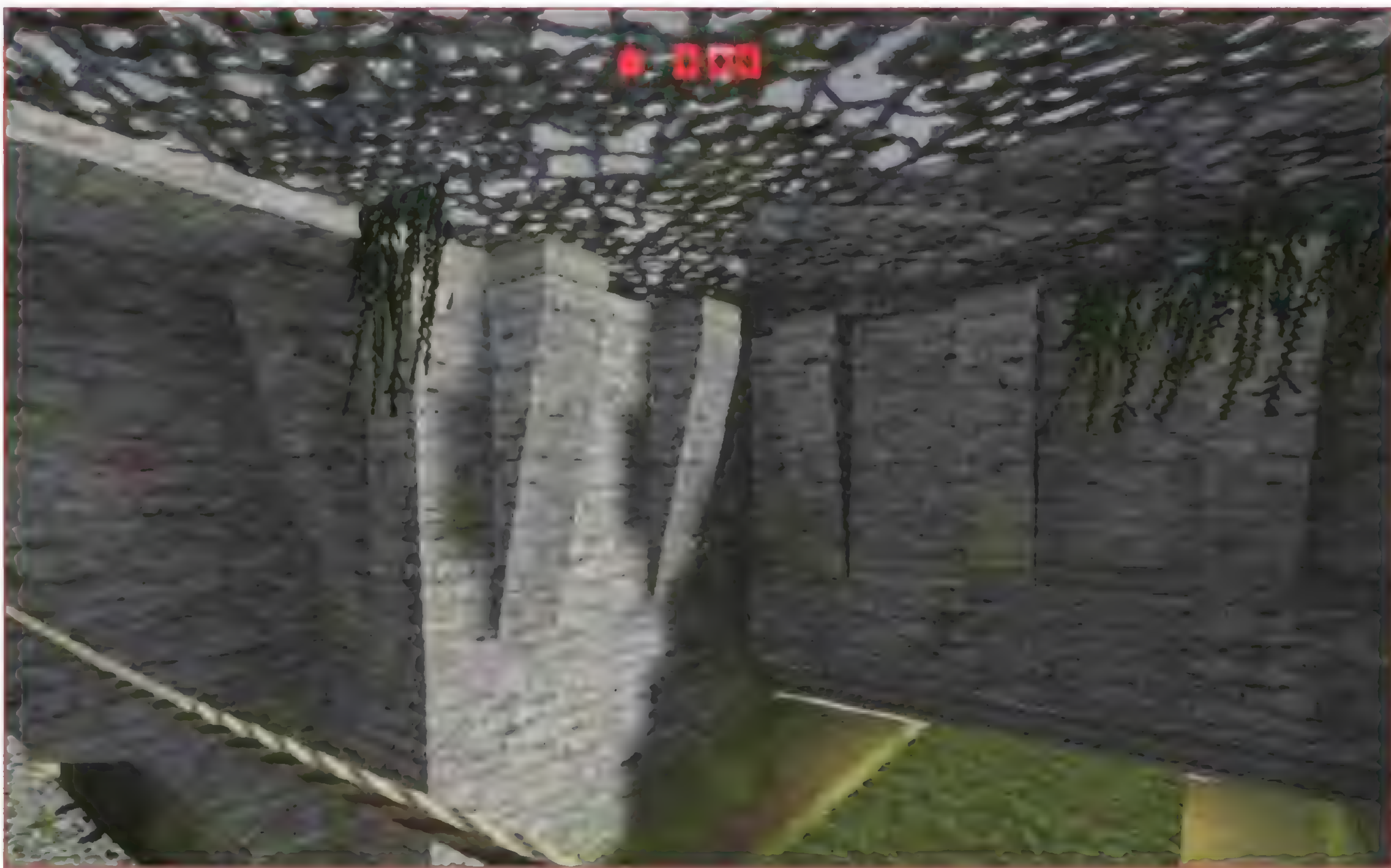
1999年，黎明升入大四，一年后，他就要离开大学。此时克里夫也来到美国继续求学。两人终于可以离得稍微近一些，CS组也组建完成。他们面临的第一个问题是选择合适的引擎来制作《反恐精英》。从大一开始接触Quake引擎，到大四时，黎明已经对它了若指掌。正因为太过熟悉，反而使他失去了兴趣。黎明想要挑战不同的游戏引擎，看看能否做到之前未能实现的效果。不过当时市面上可选择的引擎并不多。Quake引擎已经被做烂了，虚幻引擎则还未问世，黎明只能将目光投向唯一的选择——《半衰期》。

一年前问世的《半衰期》将FPS带到一个全新高度。制作者Valve也很快开放了自己的部分代码。《半衰期》的引擎，是在《Quake II》引擎的基础上进行大幅度改造。对于熟悉Quake引擎的黎明而言，《半衰期》的开发工具既容易上手，又有着此前未见过的新鲜功能。这套引擎俨然是黎明唯一的选择，那个圈里的希腊字母也成了黎明新游戏里的标志符号。

虽说只有两个人，但《反恐精英》的开发过程却出奇地快。即便是面临毕业的压力，黎明仍然可以每周抽出20个小时，扑在自己的游戏之上，而这其中的主要时间，都花在了人物建模上。在前前后后总共3个月里，贴图和建模占据了黎明绝大多数的时间，这还不算那些在选定引擎之前就做好的模型。反倒是游戏代码的部分，对于学计算机专业的黎明而言根本不是什么问题。很快，《反恐精英》的Alpha版本就做好了。这是一个还有这许多瑕疵和Bug的版本，但已经可以看出游戏的雏形和所具备的潜质。

CS组将游戏传到网上，短短两周就有上万的点击。很快第一批反馈就传来。玩家们似乎很享受团队作战的乐趣，只是频繁的崩溃让他们的游戏体验糟糕透顶。黎明花了不到一个月的时间就完成接下来的Beta版本。这一版中，Bug减少了，游戏在运行过程中也稳定了许多。试玩者对于这款游戏欲罢不能，急迫地催促他们尽快推出下一个版本。本来对MOD的制作者而言，做完Beta版本就可以收手了。毕竟MOD是基于他人版权改编的东西，因为法律的关系，本就不可能进入真正的市场，因此制作者没有必要花大力气去做到尽善尽美。但是，黎明却没有选择停下自己的脚步，他打

（左上图）《反恐精英》的人物建模都是黎明完成的，这是他遇到最大的困难
（左下图）《反恐精英》的封面上残留着浓重的《半衰期》印迹
（右上图）《反恐精英》最初的地图都是外包给爱好者制作的，包括著名的阿兹台克
（右下图）仿真实枪械是《反恐精英》的一大特点，这在当时显得与众不同









算将《反恐精英》继续更新下去，将其做到完美。只因为他很清楚地知道，他的目标就是成为真正的游戏制作者。

招安

随着新的Beta版本陆续推出，《反恐精英》已经在相当一批玩家间造成不小的影响力。他们口口相传，疯狂迷恋组团对战。很快人们发现，这个MOD游戏的在线用户，已经快要赶上《雷神之锤》和《虚幻竞技场》这些正牌游戏了。这种惊人的增长速度，自然引来那些正牌制作组的注意，其中就包括该引擎的所属者——Valve。

当《反恐精英》出到第六个Beta版本时，Valve找到了黎明。他们已经察觉到他所做的MOD正在掀起一股热潮，甚至要热过《半衰期》本身。身为MOD制作者，黎明对于引擎的版权方有所顾虑。所幸的是，Valve是一个具有开放理念的公司，他们非常赞赏黎明他们的工作，对于《反恐精英》有着极大的兴趣。他们希望通过与黎明的沟通，能够扶正这款游戏，让更多的人接触到这款杰作。黎明很清楚这意味着什么——他必须放弃对于《反恐精英》的所属权，相应的，他能够收获更多的名利。

这个事件最终的结果是，Valve在2000年4月宣布合并CS组，同时获得《反恐精英》的所属权，并且让原小组继续开发。黎明获得了梦寐以求的游戏业岗位，他能够继续自己的MOD。这对他而言是个不错的结局。这条消息在MOD界引起不小的震动。像MOD这样的私生子，现在也有机会让老爹认亲收养，自然是一桩大事件。

7个月后，《反恐精英》的正式版，也就是人们熟悉的1.0版本上市，开始了它改写游戏发展历史的旅程。随后的几年内，网络上、玩家间、网吧里，人们都在讨论《反恐精英》。这种纯粹的团队对抗，是之前从未有过的。不久之后，它更是上升到竞技的高度，成为一项比赛，超越了普通电子游戏的范畴。而身为创造者的黎明，名利双收。Gooseman这个黎明在网上的昵称，也随之声名大噪。就在12年后的今天，IGN仍然将黎明和克里夫的名字，放在“百大游戏制作人”的第14位，可见其影响力之大。

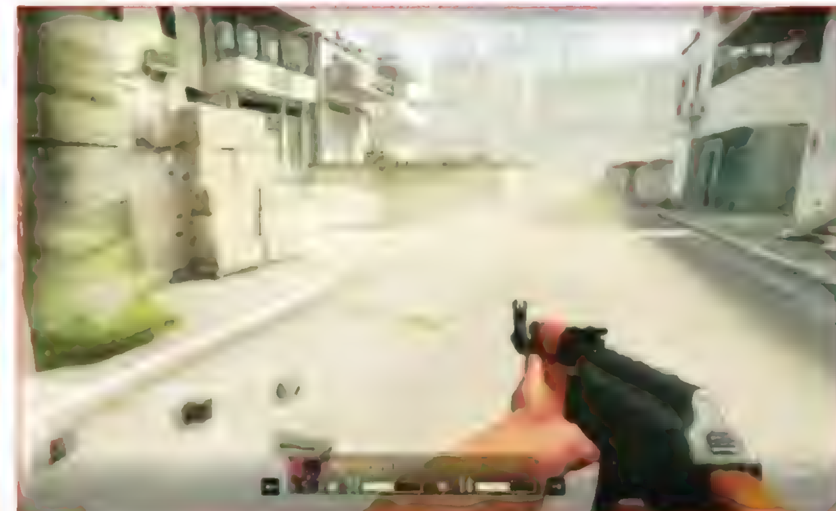
稍有遗憾的是，黎明在《反恐精英》之后，再无惊人之作。他在Valve的随后几年里，并不顺利。《反恐精英2》难产数年，最后胎死腹中。颇受打击的黎明最终离开了Valve，去到韩国制作类似的网游。即便如此，他的名字连同《反恐精英》，依然闪耀在游戏业的纪念碑上。时至今日，《反恐精英——全球攻势》再度袭来，又一次勾起老玩家十几年前的美好回忆。它向人们宣告着，《反恐精英》从未离开过，它一直都在影响着你的游戏生活。



（左上图）因为没有获得枪支版权，《反恐精英》中枪支的名称、造型和性能，都与现实中的原型有一点细微差别
（左下图）团队协作是《反恐精英》最核心的内容，玩家必须和其他人并肩作战
（右上图）《反恐精英》所产生的暴力问题，之后一直困扰着黎明和Valve
（右中图）在CS GO中依然能找到很多《反恐精英》的原始设定
（右下图）原本经典的场景在CSGO里全面升级









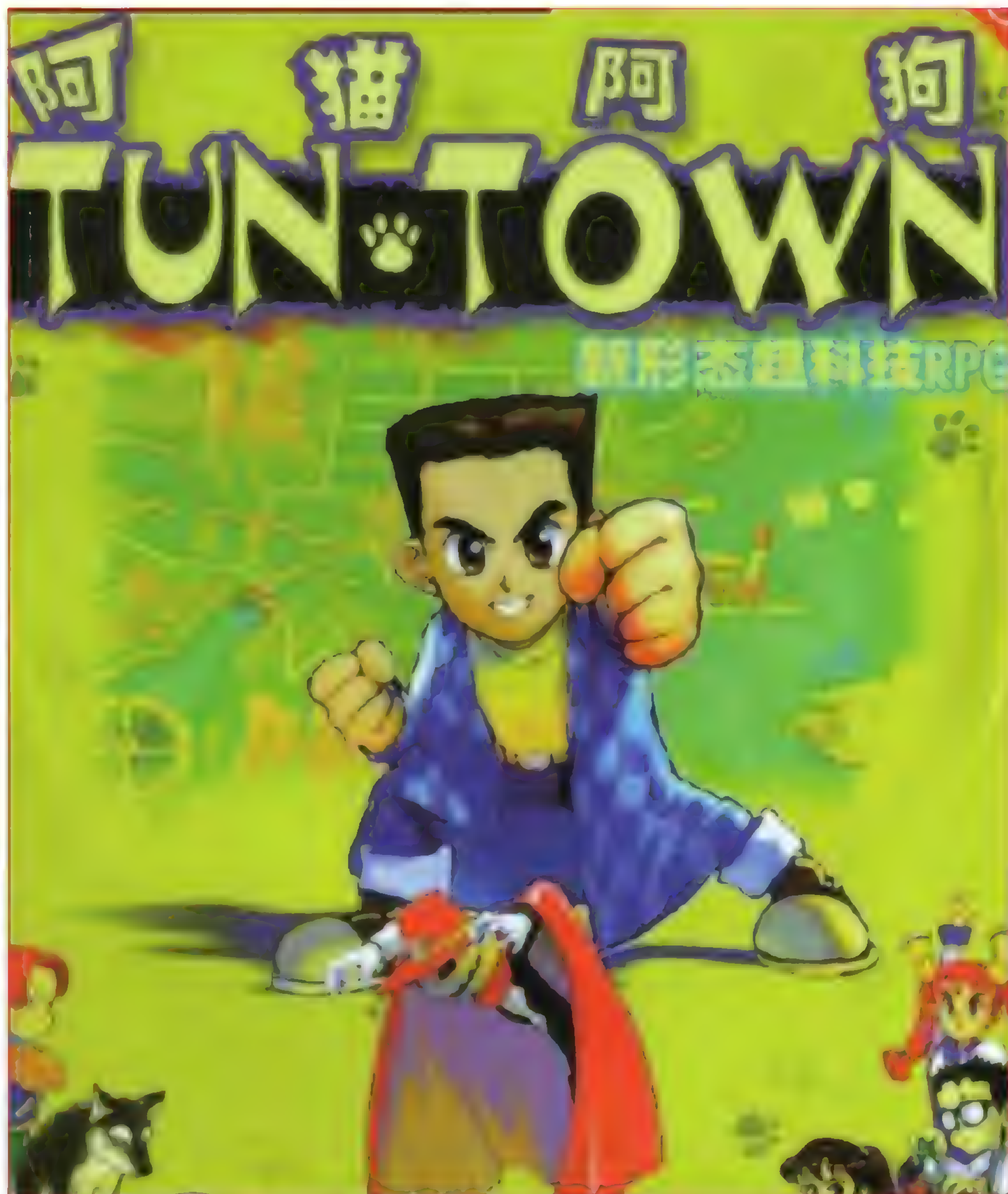
阿猫阿狗Tun Town**类型**角色扮演**制作**大宇资讯**发行**大宇资讯**发售日**1998.2.15

《阿猫阿狗》

虽然国产的游戏单机题材常年局限在玄幻武侠之中，但其实在1998年初，大宇曾经出品过一部现在看来也质量拔尖的童话题材RPG，它就是《阿猫阿狗》，一款湮没在时间长河，却又散发出独特光芒的游戏。







（左上图）人物对白与现实交织，显得很温馨
（左下图）游戏的场景充满童趣
（右图）细腻的画面、温馨的故事、新颖的题材并没有打动当时的玩家，现在想要买一款原版的《阿猫阿狗》，玩家得付出几十倍于游戏原价的金钱

■上海 西塞罗

打从“仙剑”以来，国产RPG主角们几乎没有舒服过，他们天生宿命悲惨，四处奔波，遭人误解；他们颇有女人缘，碰到若干真爱后却走得更艰辛；他们苦海无涯，就算干掉大恶人也只是让光明洒在其他人身上。很多国产RPG讲究一个“虐”，“虐心”“虐恋”，虐到玩家欲罢不能越惨越爱。如果现在有人去论坛提出“我们做一个不虐，热血乐观向上，不恋爱，兼动画风格，有各类动物参演的游戏吧”，估计会被不少粉丝们嗤之以鼻。但10多年前我们却有一款这样的幻之名作，制作水准极高，却因为定位不符主流市场，最终淹没在玩家的记忆里。

童话背景

这款游戏叫做《阿猫阿狗》，由DOMO出品。玩家对于DOMO的印象，恐怕大多来源于《轩辕剑》，就是“历史”“思辨”。但老学究也曾上树下水做过顽童，深沉严肃的《轩辕剑》制作者们也制作过《阿猫阿狗》这样的游戏。

在《阿猫阿狗》的故事里，可以与动物交流的少年乐乐回到故乡木桶镇，解决猫狗内战，同时面对“木桶镇最大危机”。故事除了主角还有常见的两种角色：运动型的阿康和科学型的阿吉，女主角则由“不愿意复活”的天使真梦担纲，但更惹眼的角色，是一群活灵活现的猫猫狗狗们。《阿猫阿狗》的角色设定代表着上世纪90年代华人RPG的最高典范，一笔一划都极具功力。比如真梦虽然戏份不多，但一出场就被吓掉了天使光环，那环还晃悠悠地在地上转了好几圈，一下就衬托出了胆小可爱的邻家女孩形象。每种动物同样有着自己的性格。最显眼的配角大米的品种是雪纳瑞，这种小狗虽然忠心耿耿，但也经常由于恐惧而乱吠，显得喜欢惹是生非。游戏中大米的性格也是如此，虽然紧紧跟着乐乐，却喜欢自吹自擂四处挑衅。同样，“猎师”这样的斗犬一样用几句话就描绘出威严刚直的性格，让美术形象和性格形成了统一。

技术先锋

在技术上，《阿猫阿狗》也达到了一个崭新水准。大

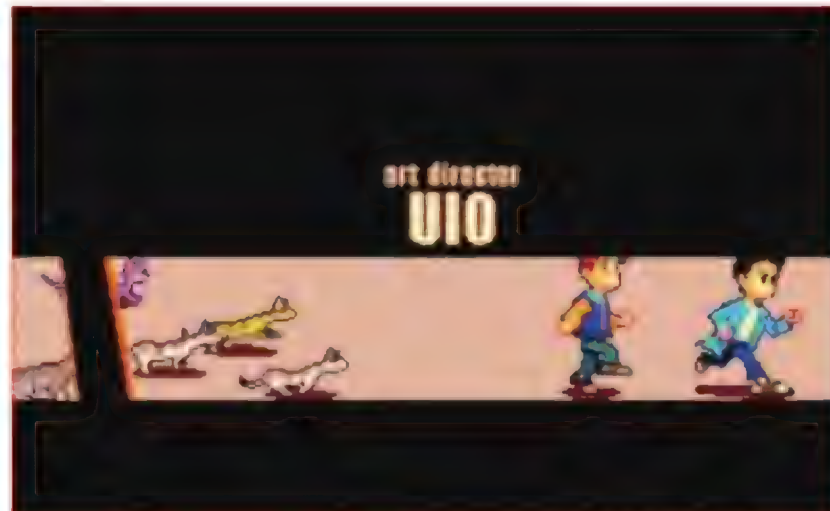
宇的2D美术一向为玩家称道，《阿猫阿狗》则可以代表着DOS时代华人游戏的最华丽演出。游戏的风格结合了欧美动画式AVG的特点，并没有采用日台系游戏普遍采用的16色，使用了欧美惯用的256色，绘出一个轻松鲜活的卡通世界。角色动作，特别是猫猫狗狗或卧或走，一举一动都建立在日常生活的基础上，看上去尤为传神。更了不起的是，《阿猫阿狗》还是大宇第一款有3D技术参与制作的游戏。在当年一次访谈中，蔡魔王就曾说过“《阿猫阿狗》不是那种棱角分明的硬邦邦3D，而是将3D技术融入到2D背景中”。游戏出品后确实看不到“劣质3D”的痕迹，相反很多有反光或金属效果的物体经过3D的处理，表现力比起2D更强。音乐和过场也很到位，游戏有将近100首配乐，除了对应各种场景，还有各个重要角色的主题音乐，特别是各位猫狗演员。游戏虽然没有配音，但是切到这些角色的剧情时，系统就会迅速转换到他们的主题音乐。旋律不仅与角色的性格配合得天衣无缝，还有各种变调来符合当前的环境与口气，不闻其音却如见其人。音乐反映角色性格的魅力，外加上游戏的动物题材，有时甚至比配音还好。最令人叫绝的是游戏的过场，横版视角加上杰出的点阵动画，使游戏有一种动画剧场的感觉。《阿猫阿狗》借鉴了不少剪影动画的手法，颇有山雨欲来风满楼的气势。当乐乐为了阻止猫狗决战向决战地赶去时，紧张的音乐配上背景中不断跳跃而过的猫狗剪影，将之前剧情铺垫的压力全部爆发，将玩家的心提到了嗓子眼。在揭示天使“真梦”身世的段落中，光线从窗户落到真梦的身边，象征着纯洁灵魂的泪光，手法含蓄恰到好处，给人以无穷幻想。这些过场和游戏进程无缝连接，小岛秀夫曾有意识的在《合金装备》中刻意摒弃CG动画改用临场感更强的即时演算，《阿猫阿狗》的即时演算动画一样做到了出类拔萃的效果。

除了“硬”技术外，在“软”策划方向，《阿猫阿狗》也创造了多个第一和唯一。参考欧美的点选式AVG，它是大宇（抑或整个华人圈）第一个横版RPG；参考《最终幻想》，它是华人圈第一个采用ATB式战斗的RPG；它也是大宇第一个有昼夜变换的RPG，所有的NPC都有着自己的作息规律；游戏无需硬切入单独战斗场景，战斗触发后直接在背景展开；流程也十分休闲，无论打败敌人或被打败，绝不会“请大侠重新来过”，只是损失HP，过会儿就会徐徐恢复。在系统上，《阿猫阿狗》继承了《轩辕剑》的合成系统，但有后者不具备的生活气息：在游戏中玩家可以捡到各种道具，如肥皂和消毒水等等，把它们合成各种新奇古怪的装备。比如把胡椒粉和汽水混在一起，然后摇晃“汽水瓶”制敌；将铁丝和雨伞集合成强化防御的“强化雨

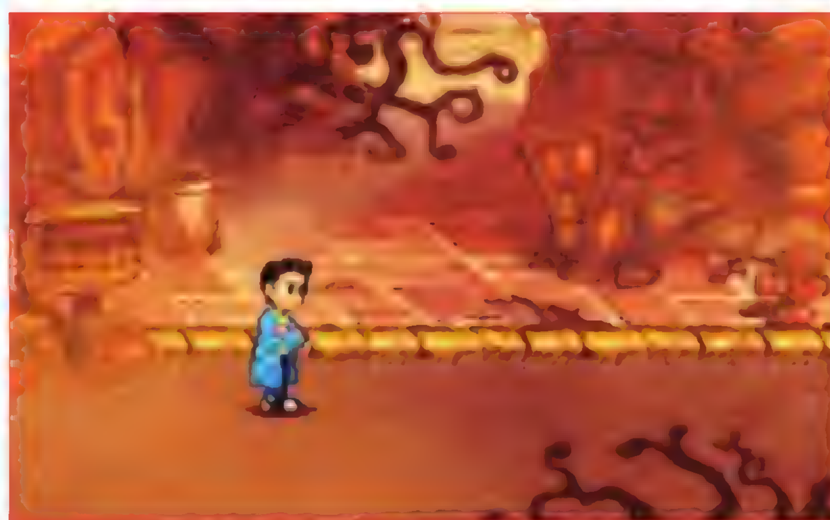


（左上图）天使真梦一开始就被乐乐叔叔的鬼魂吓了一跳
（左下图）乐乐在回忆以往的田园生活
（右上图）“独排众议之作”，作为DOMO的自评，名实俱符
（右中图）游戏开场之一，《阿猫阿狗》的开场完全像一部动画片
（右下图）游戏开头，乐乐回到故乡









伞”。很多道具都源于我们小时候的游戏和恶作剧，破抹布和烂番茄都各有各的用处，令人莞尔。游戏在战斗后除了获取经验值，还能得到研发值，把它们分配到各种开发类型上，就可以开发出各种新道具。这种取自生活又高于生活的处理方式，处处体现了制作者的别具匠心。

思想丰碑

DOMO的《轩辕剑》一向以内涵胜于爱情见长，《阿猫阿狗》也不例外。与《轩辕剑》采用历史正剧的叙事风格不同，《阿猫阿狗》完全是一部成人童话，一部反思现代都市化的田园诗。除了贯穿全部游戏的环保思想，游戏还对各种工业化的副产品——离婚、功利化、虎狼教育、政治制度等等均有所涉猎。木桶镇就像《老子》中“鸡犬不相闻”的上古时代，都是作者心中的理想乡，一部反衬当前丑恶的镜子。与日剧《白色巨塔》相映成趣的是，《白色巨塔》将医院的白色建筑比喻为“现代医院制度”的堡垒，《阿猫阿狗》中的大企业总部则是集工业化缺点于一身的“黑色巨塔”。虽然与《轩辕剑》手法不同，《阿猫阿狗》的思想与《轩辕剑》都反映着一个现代人本主义者，一个现代“老庄”的心路，在脱离了历史题材的桎梏后，它反应的东西其实更多更广。虽然就剧本来说有时显得矫枉过正，但《阿猫阿狗》所涉及的这些思想领域，也可以称为华人RPG中“无韵之离骚，游戏之绝唱”，不仅地基打得牢靠，上层结构也有相当内容。

对于DOMO来说，《阿猫阿狗》是一款承上启下的作品。对上，它在《枫之舞》的基础上对系统、叙事风格做了一个极大地拓展，对下，如ATB战斗等各个系统也直接影响了接下来的《轩辕剑叁》。《阿猫阿狗》从思想上更是与前后的《轩辕剑》一脉相连。《阿猫阿狗》不是没有缺点，如战斗可以攻击自己人的设定对游戏毫无帮助；有时剧本对现实批判力度过大，会让人物与背景脱离——这几年的“轩辕剑”就喜欢出这类问题；游戏提供了众多有趣的角色，但选择队友时却缺乏自由度等等。经典游戏分为两种，第一种完成度极高，放在若干年后仍能以游戏性取胜。第二种创意惊人，但后续作品在完成度上超越它后，普通玩家只能敬而远之。《阿猫阿狗》惊爆的创意和绝佳的完成度放到今天仍然让人极其惊艳，在这华人单机游戏领域是极其难得的。

市场失利

遗憾的是，对于这部超前的成人童话，市场并没有予以肯定。直到现在，华人单机市场都只有武侠/仙侠RPG才能生存，这个市场也毫不例外的给了这部野心大作以冷遇，

（左上图）角色包括喘气在内的小动作都有着细致的表现
（左中图）玩家也可以合成物品，只不过不是妖怪而是各类道具装备
（左下图）玩家需要在场景中找到各种素材
（右上图）玩家能将研究值投入到各类物品的开发
（右上图）《阿猫阿狗》对当时的社会现状作了不少批评











成为了大宇首部打折出货的游戏。但是酒香不怕巷子深，经过口碑相传，《阿猫阿狗》终究积攒了极高的人气，一部包装与说明书齐全的《阿猫阿狗》，在台湾省的拍卖网站至少需要1000多元人民币。在制作权转手后，上海软星于2006年推出了《阿猫阿狗2》。只可惜上海软星明显无法驾驭这个童话，众多角色就像吃了火药，喋喋不休地进行骂战，忽视了前作意简言骇的对话风格和积极向上的游戏风格。合成系统也做了缩水，搜集素材只能靠派遣猫狗挂机，各种刻意制作的笑料让人完全笑不出来，失去了前作天生自然的不经意效果。之后上软制作了网游《阿猫阿狗大作战》，结果在上线后匆匆收场，没有掀起什么波澜，至此这个系列划上了一个句号，从此以后再无消息，也许它就是整个系列的终点。

《阿猫阿狗2》的失利绝非是上软的完全责任，哪怕是原开发团队亲自操刀，2005年的DOMO也无法做出1995年的味道。整个环境在变：市场在变，公司在变，团队在变，哪怕是一路留下来的人，心态也在变。从2005年后出品的华人RPG来看，许多作品完成度严重不足，现在的制作者明显处于一个"再启动"状态：游戏的操作、节奏把握、数值控制等原来已经很成熟的东西都要在新项目中重新摸索，哪怕是相对成熟的剧本也要从数年前的老游戏及动漫作品中去汲取营养。

如果……以及其他

中国台湾省的游戏市场素来饱受盗版困扰，虽然人口接近韩国，购买力曾长期超越韩国，但PS2在韩国的软件销量最高曾有150万，而台湾则只有3～5万，可见单机游戏生存的艰难。大宇未尝没有将游戏推出海外的打算，但他们却在草草推出土星版《仙剑奇侠传》后停止了脚步。仅仅1年后，一部品质与大宇代表作齐平的韩国游戏《西风狂诗曲》DC版震动了日本游戏业，它的制作公司Softmax自此踏入了国际圈。1995年出品的"仙剑"早已不适合1999年的日本市场，土星主机在当时也即将下市，程序移植的失利使操作极其不便，这一切因素让"仙剑"折戟于海外市场。

如果大宇能继续移植更适合日本市场的《阿猫阿狗》和《轩辕剑》……但如果已没有如果。不仅是大宇，昱泉和游戏橘子在单机时期的国际化计划也都以惨淡告终。现在华人圈市场同样只是"X剑"的乐园，好在随着开发和发行越来越国际化，使得国内开发者可以较为方便地接触国际发行渠道。拥有一个开放、良性、兼容并蓄的多元化市场，才不会让《阿猫阿狗》这样锐意进取的杰作成为草叶上的露水，刚开始绽放光彩就以湮没无踪。P











（左上图）诸如"炸气球"这类的特技都源于小时候的恶作剧
（左下图）《阿猫阿狗》游戏里的DOMO工作室，也许当时他们已经着手开发《轩辕剑叁》
（右上图）喜欢惹事的大米是游戏中一大笑点
（右中图）所有NPC都有作息，这是清晨一家四口就要出门的情况
（右下图）将摇滚乐队作为不良少年的代表，也代表着游戏矫枉过正的一个方面

年鉴2010

2010年的传统游戏也还在按部就班地发展着，主机厂商们试图通过“体感”来延长这一代主机的寿命，但移动互联网平台已经发展得日新月异。这一年业界发生了不少收购案，但大部分和传统游戏业没啥关系，不免让人唏嘘。

■晶合实验室 Oracle

时间过得真快，当初做这个栏目，是打算用一整年来回顾一下过去12年间游戏业的风风雨雨。转眼间，再过两期，我们就能做本年度的年鉴了。其实这个栏目做多了，就会发现游戏业每年无非就是那些事，谁把谁收购了，谁出了新的软/硬件，诸如此类，2010年也不例外。这一年除了“使命召唤”系列的制作组Infinity Ward与Activison决裂，结果搞得沸沸扬扬，一时成为游戏圈内的谈资外。其他事件也不外乎上面说到的几点。

冲击

尽管本世代主机的寿命实在有点长，玩家对此颇有怨言。但平心而论，这些年的新硬件还是不少的。而且除了三大硬件厂商外，2010年的硬件领域还出现了一位搅局者。

从年初的开始，有关任天堂新掌机的传闻就不绝于耳。到了3月23日，任天堂正式公布了3DS，正式拉开下一代掌机大战的帷幕——说“大战”有点不太恰当，时过境迁，今非昔比，在便携娱乐领域，无论是任天堂还是索尼，已经无法再像以前那样呼风唤雨，左右用户的碎片时间了。

任天堂宣布3DS的时候，距离索尼公布NGP（即PSV的最初代号，多么让人怀念的缩写）还有一年多的时间。在上一轮较量中，NDS一直死死压着PSP。一般来说，占据优势的硬件商会尽量延迟公布新硬件，以便最大化利用当前的优势。而劣势的一方会提前公布新硬件，以期在下一回合占得先机。任天堂在NDS始终保持领先的情况下抢先公布3DS，可看做是任天堂感受到了压力，这种压力并非自己的老对手所施，而是来自于一个原本不相干的领域。

2010年是智能机迅猛发展的一年，在之前的一年，随着iPhone 3GS发售，iOS无论硬件还是软件都已经相当成熟。较高的性能、流畅的操作以及便捷的App Store，让这个平台上涌现出不少高品质游戏，有趣的创意和精致的画面一扫之前手机游戏给人的印象。到了2010年，Android和iOS设备的主频双双步入1GHz，机能已经足够表现一些复杂的大型游戏，当然这已经是后半年的事情了。但在2010年前半年，iPad的横空出世，着实让主机厂商们捏了一把汗。

iPad于2010年1月27日发布。苹果或许原本无意染指游戏领域，尽管游戏在App Store里占据了很大比重，但这些游戏是App开发者顺应市场，为满足用户在智能手机上的娱乐需求而打造的，并非苹果刻意而为之。不过在iPad发布会上，为了表现iPad的强劲机能，苹果理所当然地演示了一款为iPad量身打造的赛车游戏。为触控优化过的操作、重力感应、细腻的画面，让人们意识到，在这个平台上是可以做出高素质的游戏的。同年的《无尽之剑》，也让人们看到了移动平台的画面极限（虽然这是个播片游戏，严格来说与传统游戏并没有可比性）。在iPad发售后，很多游戏论坛里关于iOS设备与掌机的比较贴比比皆是，也算是当时一景了。

任天堂在领先的情况下发布3DS，不惜冒着重蹈Virtual Boy覆辙的风险，主打裸眼3D，是在移动平台大军逼近下求新求变的表现。同时，传统的游戏主机也做出了类似的革新——体感。前一年公布的PS Move和Kinect，相继于2010年底正式发售。值得一提的是，云游戏服务OnLive，也在这一年正式上线运营。移动平台、传统主机、云，游戏的未来属于哪一方，直到今天，答案依然扑朔迷离。

忘了开

2010年对于暴雪粉丝有两个好消息，一个是跳票许久的《星际争霸Ⅱ》终于正式发售。为疲软的电竞注入了一些活力。第二个说起来有点让人泪流满面，等了3年的“忘了开”（WLK），终于对国服玩家开放了。

说起WLK，那真是国服玩家的辛酸史。我还记得上大学的时候，玩《魔兽世界》的同学等了一年终于等到“特别迟”（TBC），欢呼着去升级的一幕。没想到TBC这一开就是3年，我的同学等到毕业都没把WLK等来。相信当时国内大多数“魔兽”玩家的感受都是一样的——无奈、无聊、无语。特别是之前又冒出来一个戒网瘾的杨教授，妖魔化游戏玩家，矛头直指《魔兽世界》，引起了“魔兽”玩家的公愤。这种情绪随着《网瘾战争》的发布而演化至高潮。

《网瘾战争》是一部典型的引擎电影（Machinima，用游戏引擎或现有的游戏场景、人物拍摄而成的影片）。这种玩家自娱自乐的影片原本活跃在国外，在比较知名的有“光环”和GTA系列。随着《魔兽世界》在全球的风靡，很多国内玩家也开始制作基于《魔兽世界》的引擎电影。和国内很多“魔兽”短片一样，《网瘾战争》以游戏为背景，内容也基于《魔兽世界》特有的文化，于2010年1月20日

在NGA首发。但与同类作品不同的是，《网瘾战争》加入了很多映射当时社会热点的桥段，比较知名的有70码、彭宇案、躲猫猫、钓鱼执法、正龙拍虎、秋雨捐书、心神不宁等等，很容易引起观众的共鸣。而贯穿影片始末的，是《魔兽世界》的玩家在受到不公正待遇后的愤懑与委屈。影片最后的10高潮曾让很多玩家为之动容，主角看你妹进行了一场极为感人的演说，呼唤所有玩家讲出自己的心声，与片中最大反派杨永新（映射网瘾专家杨教授）一决高下。最初没有任何回音，当钟声响起，人们都发出了自己的力量，最终将其打败。

不管怎么说，国服玩家终于玩到了WLK。为了跟上国外的进度，网易马不停蹄地在次年开放了CTM。只是，当玩家发现自己刷了3年祖阿曼，玩了一年WLK，却又要刷“新祖阿曼”时，不知做何感想。

走出国门

自从网游这座金山被发现之后，越来越多的公司加入，已经使金山变为了红海。在抢占了国内网络游戏市场的份额之后，各大上市公司都将目光延伸到了海外市场。

腾讯在2010年的收购案中扮演了一个大头。7月，腾讯连续收购7家韩国网游公司，总额达到184亿韩元（约1亿元人民币）。这7家公司大多刚刚起步，开发的网游涵盖了休闲游戏、第三人称射击、MMORPG、FPS等多种类型。8月，腾讯以1050万美元收购泰国门户网站Sanook的49.92%股份。后者涉及多项互联网业务，包括门户网站、网络广告、即时通信、移动增值服务、电子商务、分类广告及休闲游戏。

其它公司也不甘人后。3月，完美时空收购了日本网络游戏运营商C&C Media 100%的股权。9月，盛大游戏宣布以9500万美元全资收购Eyedentity Games，即《龙之谷》的开发商。在早些的时候，盛大游戏还收购了美国游戏分销和内置广告平台Mochi Media公司。失去了《魔兽世界》的九城同样将目光投向国外，斥资约2000万美元获得Red 5 Studios（代表作为《火瀑》）的多数股权，还宣布要为美国手机游戏公司Aurora Feint进行战略性投资。国内的收购重心还集中在网游领域，但在国外，很多公司看好蓬勃发展的移动和社交平台。EA在这一年收购了手机游戏发行商Chillingo，后者发行过《愤怒的小鸟》《割绳子》等知名作品；迪士尼收购了iPhone开发商Tapulous；Zynga收购了中国社交游戏开发商希佩德。就连谷歌都忍不住来掺一脚，收购了社交游戏网站Slide。在一件又一件收购案中，游戏业跨过2010年，向2011年稳步迈进。





（左上图）《网瘾战争》里的玩家心声
（左下图）盛大收购《龙之谷》的开发商，这并不是盛大第一次“反客为主”了
（右上图）国服玩家终于看到了这让人感动的登录界面，等等，似乎少了点什么东西？
（右中图）就《火瀑》的游戏质量来看，九城对Red 5 Studios的收购还是值得的
（右下图）移动平台日渐提高的配置给了传统游戏机不小压力







过完了国庆节，今年就没有其他长假了，是不是有些失落呢？笔者上学时有种说法，国庆假期算是对暑假的回味，之后的学习就要步入正轨，课程也变得越来越紧张，希望各位学生朋友在期末前都能有所收获，尤其是大学生朋友一定不要挂科！当然，学习之余的放松是必不可少的，电脑游戏应该是最普遍的娱乐方式了，你最好玩单机游戏，而且要全英文的，它们能督促你学好英语。好了，闲话少叙，我们下面就来看本期的新鲜科技产品。

了不起的蓝牙
——除了传文件还能怎么用?

手机互传文件时，使用蓝牙传输速度虽然不算快，但是个比较简易的途径。随着成本的降低，配备蓝牙的设备更加普及，蓝牙4.0技术特别省电，最高传输速率能达到24Mbps，应用范围变得越来越广。假如你已购买了搭配笔记本电脑、智能手机使用的蓝牙键盘、鼠标、耳机等产品，那么你也许会喜欢下面的几款产品——




↑手套比较有用，也很好玩，但这种概念可不是Hi-Fun首先提出来的，上世纪80年代就有类似产品出现了


↑SWANY公司的类似产品，它们更专业，面向运动爱好者

1.Hi-Fun蓝牙手套

“天气渐凉，买副手套保暖是个不错的想法，手套不仅能起到保暖的作用，还能减少手部受伤的可能性，防止病从口入。但多数人不知道的是，手套还能拨打电话。想知道方法吗？做出“Call Me”的手势就行啦！当然，你的手套必须是Hi-Fun推出的这款产品。

在该针织手套内部，拇指部分藏有一个小的发声单元，小指部分则是麦克风，可以配合多数内置蓝牙的手机使用。根据试用者描述，手套戴上还是比较舒服的，不会有类似“嘿，什么东西塞在里面了！”的感觉。

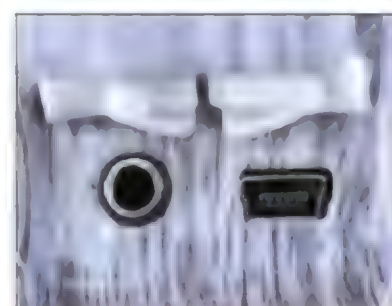
→Hi-Fun这家公司不仅卖手套，还有帽子、枕头、耳机、麦克风等产品，产品命名都以“Hi···”开头

2.Boombotix BB2蓝牙音箱

Boombotix BB2这款便携音箱从推出到现在，大概已经过去一年多的时间。和笔者介绍的一些产品类似，它并未在国内上市，因为就算卖过来，近400元的售价也不是多数人可以接受的。因为这款音箱的主要卖点是“声大”，注意厂商只承诺音量够大，但音质好坏可没保证。按国内市场特点，和它同等档次的国产产品，卖场里几十元就能买到……

作为一款小小的微型音箱，BB2的最大功率只有3W，不多的原件挤在一个高92mm、宽96mm、厚约54mm的外壳里，比较圆润的造型还是很讨人喜欢的。它的内置锂电池标称使用时间长达8小时，通过USB连接充电，充满需要1小时。



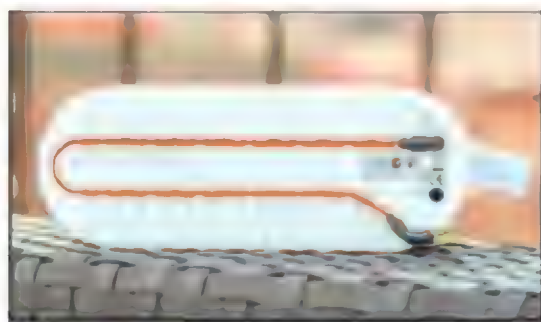


↑限量版的“BB2 SUNNUVA BIRCH”，用户反馈说它的外壳比较结实，但没见到有人说贵……

3.捷波朗的防水蓝牙音箱

如果你觉得70多美元的BB2比较贵，那么200美元的Solemate就是漫天要价了，而且它挺丑的，算是个音箱造型设计方面的反面教材吧。捷波朗的这款产品在设计上勇敢地采用了类似登山鞋的设计——确切地说，应该是登山鞋鞋底的设计。把Solemate翻过来，你会看到它底部的波纹形状的防滑面，3.5mm音频线也能藏在里面。整个音箱的表面采用了防冲击、防水的橡胶涂层，向扬声器单元的位置洒水也不会坏掉。Solemate为内置锂电池供电，采用蓝牙3.0标准。由于未得到具体数据，也未查到专业的音质评测，笔者只能推测它的音质表现不那么令人满意了。

“对不起捷波朗，就算你卖100美元我也不会买的。”——Engadget网友infallen_knight

“把一个音箱做成这样，有人要被解雇了……”——Engadget网友mannyramirez




↑摄影师很想把这个东西拍得好看点，无奈哪个角度都一样

诺基亚也看好蓝牙

诺基亚和JBL联合发布了一套专为Lumia设计的音箱“PlayUp”，眼尖的人会发现它们和诺基亚去年发布的“Play 360°”便携音箱十分相像，同样是圆柱形的设计，颜色也十分鲜艳。不同之处在于，PlayUp的造型更流畅，专为下一代的Windows Phone 8手机设计，用户可以利用近场通讯技术NFC、蓝牙与它互动，还会有相应的App上架。


样子有点像水杯，预计售价140欧元左右

玩得与众不同
——远离主流的市场依然生机勃勃

有的人喜欢电子游戏，有的人喜欢摄影，有的人喜欢运动……总之，我们在玩的过程中抒发自己最真实的情感，让我们暂时忘掉了生活中的苦恼与困惑，找到属于自己的快乐。玩，往往也要随波逐流、跟随大众，游戏机只有那么几家厂商出名，地铁上不是3DS就是PSV；单反相机被日系厂商垄断，处处是佳能、尼康；骑车到郊外锻炼，发现大家的山地车、运动装备都差不多。是我们的目光太窄，还是世界上缺少其他优秀的产品呢？

1.新一代Sifteo Cube

Sifteo Cubes是大约去年9月上市的一种独特的游戏机，更确切地说，它是一个小方块，集成有32位处理器、128×128像素的1.5英寸显示屏、3轴动作感应装置、2.4GHz无线信号收发器、非接触式感应芯片等元件。单独一个方块无法游戏，拿上三四个，你就可以用它们玩迷宫、猜单词、扑克牌等游戏了。这款产品刚上市时，被一些媒体报道过，可惜没过多久就销声匿迹。原因很简单，首先是游戏太少，而且由于产品出货量低，吸引不到其他开发者；第二是价格贵，额外购买一个方块就要45美元；第三是便携性差，原因是小方块虽然很好携带，但它必须配合电脑才能使用。



长相酷似苹果某款产品

经过一年时间，Sifteo Cube做出了不小的改进，不仅屏幕扩大到1.7英寸，还换成了电容式触摸屏。更令人心动的是，它最多支持12个方块互动，比原来足足多了一倍，同时采用无线收发器与所有小方块通信，不再必须依靠电脑。最后在价格方面，额外购买一个Sifteo Cube降低到了30美元。

2.Lomography超迷你相机

喜欢Lomo摄影风格的人，或许听说过Lomography品牌，这家经营相机、底片等产品的生产销售商，最近又在其“戴安娜”系列产品旗下添加了一款独特的型号——Diana Baby 110。酷、小是这款相机的最大特点，它有着与该系列其他产品几乎一致的造型，但尺寸小到放到手心里也不显大。Diana Baby 110可换镜头，有24mm和12mm两种，分别适合拍摄人像和风景。该机还支持长曝光、多重曝光，对Lomo风格来说这是一项重要功能，允许拍摄者创造出惊艳的画面。相机使用110mm胶片，还可以外接闪光灯，调节快门速度的控制杆设在相机底部，真是麻雀虽小五脏俱全啊！



售价约合300元人民币，考虑到定位原因，其价格还算合理

3.EcoXPower，为你一路供电

骑着山地赛车锻炼身体，有可能遇到的麻烦是车胎坏了，这时身边要是没有认识的朋友，或者找不到路人帮忙，再遇上手机没电，那可真是倒霉透了。EcoXPower号称是第一款结合了自行车车灯与充电功能的产品，它的售价约600元人民币，专为高端时尚的运动爱好者设计。

整套设备中，包括1个发电头灯与1个发电尾灯，头灯为一颗80流明的白光LED，尾灯是两颗红光LED，皆内置锂电池，充满情况下可维持1.5小时照明。你还可以连接USB线为手机充电，整套组件具有防水功能，配有专为触碰手机设计的防水盒，保护措施比较周到。安装也不困难，只要固定至花鼓外侧，并利用内附的调整工具让发电齿轮夹在车子的辐条上即可，以后你每次踩下脚踏板都将创造电能。



样子蛮好看的，可惜在国内你安装上它，说不定会被小偷偷走……

强迫自己健身

很多人一时兴起买了山地车，没骑几次就放在一边不管了，依旧回到电脑前整天打游戏。针对这种情况，德国慕尼黑大学的学生们想出了一个办法，那就是名为“个人能量球”（Personal Energy Orb）的装置。在展示的视频中，一个会发光的球体可与电脑中的配套程序合作，专门对付懒得动一动的胖子，方法是在“能量球”中储存“能量”，当它降到0%时，安装在电脑系统中的程序会启动，将鼠标指针移动速度降到最低，所以你必须拿着能量球，把它插在自行车上的配套设备里，猛骑几公里把“能力球”充满，才可让电脑恢复正常。



能量球变亮代表你可以回去玩电脑了

人人都是大小孩
——几款大人也会喜欢的玩具

玩具总是和小孩联系在一起，你能想像一个40岁的大叔捧着玩具车遥控器玩得口水直流的场面吗？你可能会骂他没出息，或说他是神经病，对吧！其实说实在的，玩玩具可不是什么罪过，只是有时候社会评价真会压死人。根本笔者的了解，身边有许多30岁的“老家伙”还在玩玩具，比如遥控飞机、汽车、变形金刚……只不过他们在平时工作生活中不好意思说起，也从不把玩具拿出来炫耀，直到你到他家串门，才会在发现那些被擦得闪闪发亮的限量版宝贝。相比之下，还有许多人心里明明很喜欢玩具，又碍于面子不敢去买，那才是真正的悲剧啊……

1. “侦察机”Spy Hawk





它在飞翔时就像一只鸟，它的“眼睛”可以扫视地上的一切，它又像一款无人侦察机，只不过没有携带致命的武器。RED5推出的这款酷酷的飞行玩具名为Spy Hawk，意味“侦察鹰”，它的头部内置一颗500万像素摄像头，可以把空中看到的场景即时传输到地面控制器上的3.5英寸屏幕上。除此之外，Spy Hawk还内置4GB的空间用来存储影像内容。在操作方面，只要你保持它在400米的范围内，影像都能正确接收，而且由于飞机配有陀螺仪，因此即使总重量仅有180g，还是很容易控制飞行稳定性的。遥控飞机内置4V、450mAh锂电池，充满后大约可以飞行15～20分钟。目前这款玩家已经上市，售价约合人民币11000元，价格之高令人咋舌，玩得起这么贵的玩具，恐怕没人好意思笑话了。





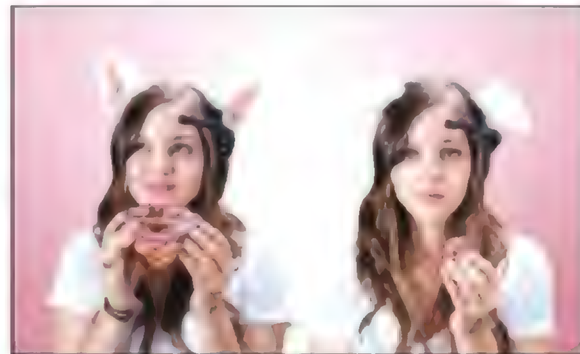
一定要想办法让它携带武器，一定！

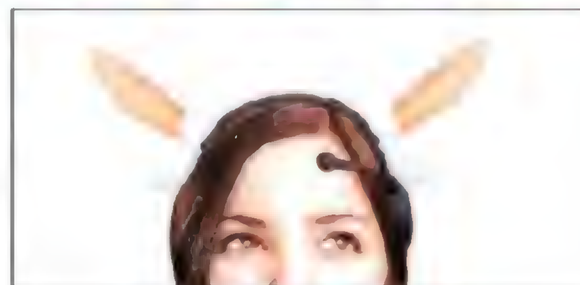
2.超萌猫耳朵



有些女孩子喜欢在头上装饰上一对毛茸茸的猫耳朵发卡，认为那样显得可爱，可以吸引男孩子的目光。如果目的仅仅如此，或许她们应该试一试NeuroSky的“猫的秘密”，它是一款有趣的“猫耳朵”玩具，最近终于上市销售了，价格约800元。

这款玩具结合了“意念控制”的特点，猫耳朵的状态可以随着佩带者的心情而变化，你高兴或精神专注时它们就会竖起来，心情平静时就会垂下，抖动则表示正在思考。“猫的秘密”之所以能实现这样的功能，是因为它上面配有2个传感器，可以检测脑电波的状态，使用时需要贴在额头上。从佩戴效果上看，这款玩具的确有种“变身猫耳娘”的感觉，但女孩子不要忘了这里是三次元喔！阿宅不一定会喜欢你的样子，而且最要紧的是，你头上看起来像是麦克风的东西有点儿奇怪啊……





又有奇怪的东西混进来了

3.遥控饮料战车

如果你有个大房子，院子里有个大大的游泳池，那么这款玩具正是为你准备的。水陆两栖是它的特点，遥控战车可以在水中自由行动，还能用水枪射击你戏耍的目标。在陆地上，战车能携带2罐360ml的饮料，并且保证不会翻车，你可以为一起攻打副本的室友送去祝福，根本不用站起来走动。这款玩具的电量是它最大的弱点，充电4小时大概只能玩8分钟。





←售价约600元，有点小贵

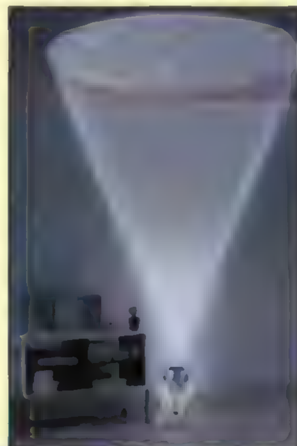
对于孩子，那不仅仅是玩具

孩子小时喜欢什么样的玩具，长大后很有可能从事相关的行业。还记得《老友记》里的Dr.Rose吗？他是一名古生物方面的教授，有许多恐龙玩具，一部分正是他小时候玩过的。所以说，看似不太重要的玩具，在某种程度上也决定了一个孩子未来的命运。下面笔者介绍2款天文方面的玩具，要是你感兴趣，没准就能成为天文学家。



↑蒸汽朋克风格的“天文馆”

蒸汽朋克风格的“天文馆”，可以展示星空上的各个星座，它能像普通的地球仪一样进行旋转。插入iPod或其他MP3播放器能播放音乐，此外它还具有投影的功能，能像星际剧场一样将星星投射在天花板、墙壁上，让全家人一起欣赏最神奇美妙的星空。



→模仿星战电影中“R2-D2”造型的一款产品，它只具有投影功能，可以把星空画面投射出来

智能军团来袭
——Android真的开始发力了吗？

在一部分人眼中，Android不如iOS上档次，他们认为Android只不过是在追赶iOS的步伐，靠免费招揽用户。显然这种观点不够全面，Android或许在手机平台上至今不如iOS的“生态区”那么有创造力，但Android的开放性注定它不仅会在手机平台取得进步，还会快步向其他领域继续进军。iOS的封闭性是苹果的最大劣势，苹果单打独斗在开发速度上怎比得上众多厂商合力？细心留意的话，现在越来越多的电视、洗衣机、相机，甚至是洗衣机、数码相框、机顶盒都采用了Android系统。对Google而言，胜利的大门真的已经敞开了吗？



1.数码相框也用Android了！

Kickstarter上很少有中国团队的身影，一直以来都是国外开发者的舞台。不久前，来自中国香港的“D2M”团队为我们带来了新鲜的气息，他们的数码相框概念产品Instacube已经募集资金成功，得到了媒体的广泛关注，很快就会上市与我们见面了。

Instacube搭载Android系统，使用ARM处理器，配备4GB内存空间，以及6.5英寸、600×600分辨率的触摸显示屏。Instacube的美妙之处在于可与Instagram联动，不管你在任何时间、任何地点用Instagram拍下照片，它们都会无线同步至Instacube上。想像一下，当你带着孩子在外面旅游，拍下的风景照可以即时传送到家中的数码相框上，能让家人第一时间分享你的快乐，知道你一切平安。利用Instagram的社交特性，你还可以随时在数码相框上关注好友的动态，而不必受困于小小的手机屏幕。Instacube又可以是展示屏，所有参加聚会的朋友可以在拍下照片的同时，从数码相框上查看它们，一个人的快乐马上就能传播给大家！


↑小巧又漂亮，照片时刻保持同步，除了600×600的屏幕分辨率有些局限之外，其他的一切都非常出色



2.松下的Android App

松下为家庭自动化产品及多款智能电器开发出了一款Android应用，它基于近场通讯技术（NFC），用户使用它就可以用手机发送指令操作家用电器了。该款应用被命名为松下智能应用（Panasonic Smart App），目前松下最新的微波炉和电饭煲上已应用了该项功能，用户可以通过智能手机传输指令。截止到笔者写这篇短文时，松下表示将在今年9月25日推出一款兼容该应用的洗衣机，兼容的冰箱、空调等产品也将陆续上市。

←该App是松下智能家电解决方案的一部分，这款应用要求Android系统版本在2.3.3以上

3.Diamond Multimedia的首款机顶盒

以视频捕捉卡知名的Diamond Multimedia，近来发布了他们的首款机顶盒AMP1000，它搭载的Android系统是比较老旧的Gingerbread（2.3），但承诺很快升级到Android 4.0。与其他机顶盒的功能类似，AMP1000可以实现全格式的1080p视频回放，还有浏览网页、播放音乐、查看照片、玩游戏等实用功能，售价约合人民币600元。AMP1000的硬件规格没有公布，也许是配置较低不好意思吧。



↑接口比较齐全，HDMI、USB、RJ45等等都有

→内置程序比较多，数数有几个你在国内无法访问的？

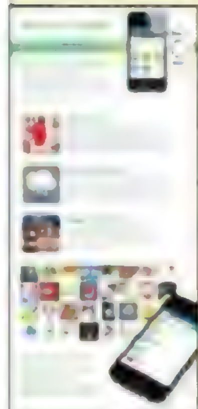
↓遥控器的设计很不错，像个小键盘





真正的智能家庭：SmartThings

想不想每天早上醒来咖啡机会为你煮好咖啡，烤箱开始烘培面包，热水器自动为你烧好水，电视自动打开开始播放新闻？那么你就需要另一个来自Kickstarter的项目“SmartThings”。SmartThings是一个智能的家庭管理系统，包括一个中心控制器和多个可以自由布置的传感器，还有一个配套的App让你在任何时候都可以控制家中的一切。这种模式适用于目前很多智能家电，它的配套传感器还能将门窗是否锁上、狗狗是否跑出家门等信息推送到手机上，让你不用为这些琐事而担心。





←App包括的功能非常多，分类清晰

→这个像无线路由的家伙就是中心控制器

写在前面

本期的聚焦话题是德州扑克（德克萨斯扑克，Texas Hold′em Poker），说实话，小编我对于德州扑克在国内的迅速走红，多少有些不理解。说起德克萨斯，最先想起的应该是西部片、牛仔什么的而不是扑克。而扑克牌这种东西，虽然说法不一，但总有几百年的历史了，就是德州扑克，从出现到现在也有近百年，按说要传到国内也早传进来了，为什么最近几年才火起来呢？

或许是和国内桌游业的发展有关系，但我觉得更重要的原因是网上各种棋牌对战平台的崛起，德州扑克作为泊来品，比国内的扑克游戏显得洋气，虽然精通很难但上手极其容易，一盘游戏所耗费的时间也不长，很快就成为运营商圈钱的好手段。

我们以"德州扑克"为关键字在各大搜索引擎随便搜搜，都可以找到不下10个的各类线上德州扑克的游戏站点。而且国内的很多主流SNS社区一般也都有德州扑克的游戏项目。线上的德州扑克对战向线下的普及速度也很惊人，不过说到底，德州扑克只是一款游戏而已，目前桌游吧、水吧里的德州扑克游戏，现金局的比重越来越大，金额也有越来越高的趋势，这对德州扑克在国内的普及和发展来说绝不是什么好事。

本期的第二个重点内容是对战锤卡牌的介绍，主要针对的对象是对战锤卡牌有兴趣并想尝试去玩的朋友们（高手的话就不需要看了）。

卡牌类游戏在国内的发展较早，但是不论是属于TCG类的万智牌、魔兽卡牌，或者是属于LCG的战锤卡牌，其实都还是小众游戏。虽然都说LCG相比TCG省钱，但长期玩下去也是不小的坑，最关键的是不论是TCG还是LCG，要想玩好了你智商太低可不行。玩着累呀，简直是花钱找罪受，当然你也可以说自己是乐在其中。我说了这么多，要是你还对它有兴趣，就去看看"战锤卡牌系列简介"这篇文章吧。

本期的"桌游机制纵横谈"，讲的是"拿取与运送"（Pick-up and Deliver）机制，采用这个机制的游戏有一大票，里面经营模拟类的居多，看起来游戏类型有些单一，但"拿取和运输"的种类和方式可以非常多，而且可以灵活调整各种细节规则，桌游设计者们可以充分地展示自己的才华，设计出于他人不同的游戏。

本期的魔兽卡牌内容是"一代部落一代神？部落艰难的崛起之路（中）"，部落的逆袭已经开始，但一统天下还为时尚早。

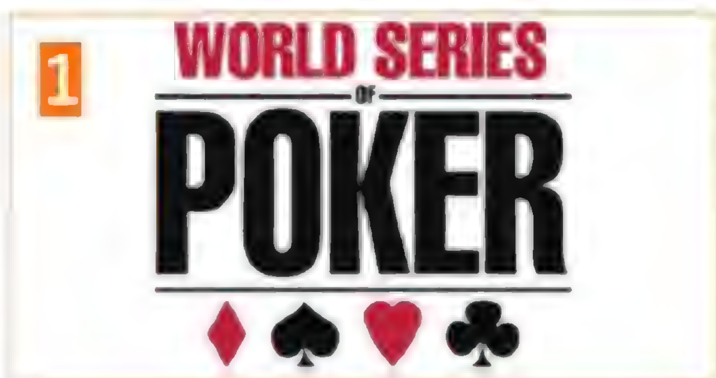


聚焦德州扑克

■策划 本刊编辑部 ■执笔 中崎峻

德州扑克的起源与发展

德克萨斯扑克全称为Texas Hold′em Poker，中文简称为德州扑克。据传，20世纪初在德克萨斯州的洛布斯镇，当地人为了消磨时光，就发明了一种可以有很多人同时参加的扑克游戏，于是就有了德州扑克。到了1925年左右，德州扑克传入德克萨斯州的达拉斯市，后来又传至著名的赌城拉斯维加斯，自此德州扑克广为流传。





1.世界扑克大赛
2.有时我在想，老美们玩德州扑克，就像咱们玩麻将一样吧

自20世纪70年代以来，以无上限投注德州扑克为主要赛事的"世界扑克大赛"（World Series Of Poker，简称WSOP）登陆美国，越来越多的人因为这项赛事对德州扑克都有了更多的了解，这也是德州扑克开始大范围流行起来的标志。随着时代的发展，电视等媒体对各种德州扑克的国际比赛都有着各种报道甚至直播，特别是互联网的兴起和飞速发展，更大幅度加快了德州扑克的传播与推广。

德州扑克本身是一种非常具有技巧性的扑克游戏，玩家之间斗智力、猜心理、耍手腕，在牌桌上竞技，并且有一定的运气成分包含其中。德州扑克这种"易学难精"的特点，使其在世界范围内吸引并凝聚了数量庞大的忠实玩家。

在国内，联众这样的棋牌类游戏平台早已有之，但德州扑克的流行时间却不长。伴随着SNS社区的风行，玩家们在种菜、抢车位等游戏之后，也需要其它的一些足够吸引人的游戏，精明的商家们很快就找到了各方面都符合条件的德州扑克。同时，桌游吧的普及，也为喜爱德州扑克的玩家在线下和朋友们一起玩德州扑克提供了必要的条件。

德州扑克的规则

德州扑克玩起来非常简单，规则也不复杂，你只要有一副扑克牌，就可以和朋友们坐在一起享受德州扑克的乐趣。

德州扑克使用一副标准扑克，去掉大小王（Joker），总计52张牌。德州扑克的游戏目的相当简单明了，就是想尽办法去赢其他玩家的筹码。

一般情况下，德州扑克可允许2～10名玩家同时游戏，在局的每个玩家，都轮流担任庄家（Dealer），庄家左手侧为小盲注位，小盲注左手侧为大盲注位，一局游戏结束后，庄家向左传，即刚结束一局的小盲注位将是下一局的庄家。

德州扑克按照其下注不同，一般分有限下注局、压注限制局、无限下注局，我们以无限下注局为例，大致讲一下规则。

游戏开始时，先下大小盲注，然后从小盲注开始给每个玩家发2张底牌。小盲注先下，大盲注后下。盲注是强制性的下注，目的是为了确保“奖池”有一定的基础金额。

大盲注后面第一个玩家选择跟注、加注或者盖牌放弃，跟注金额要和大盲注的金额相同，当然也可以选择加注，加注的金额至少是之前金额的2倍，但不限更高（如大盲注所下筹码为2，跟注的话，下2即可，如要加注，至少为4，但是可以比4更多，如5、6或更高）。只要是加注，金额都要至少是前一个玩家（当前玩家右手位）的下注金额的2倍。按照顺时针方向，其他玩家依次表态，大盲注玩家最后表态，如果玩家有加注情况，前面已经跟注的玩家需要再次表态甚至多次表态。

任何时候，玩家决定盖牌放弃，其已下的注均不能收回。任何时候，如果场上只剩下一名没有盖牌放弃的玩家，那他就是胜利者，否则游戏将继续进行下去。

扣置牌堆顶上的一张牌，然后同时发3张牌并翻开展示，由小盲注开始表态。如果小盲注已盖牌，由后面最近的玩家开始，以此类推。按照顺时针方向依次表态，玩家可以选择下注、加注或者盖牌放弃。如果此时场上仍存在两名以上玩家，则游戏继续。

扣置牌堆顶上的一张牌，然后发出第四张牌并翻开展示，还没有盖牌放弃的玩家可以依次选择下注、加注或者盖牌放弃。如果此时场上仍存在两名以上玩家，则游戏继续。

接下来，扣置牌堆顶上的一张牌，然后发出第五张牌并翻开展示，并继续下注的过程。

最后，仍留在场上的玩家亮牌比大小，成牌最大的玩家获胜。进入到比牌阶段的玩家们，用自己的2张底牌和5张公共牌结合在一起，选出5张牌，不论手中的牌使用几张（甚至手中的2张底牌一张都不用），凑成最大的成牌，跟其他玩家比大小。

比牌先比牌型，大的牌型优于小的牌型，基本的牌型有以下几种：

皇家同花顺（Royal flush）：由A、K、Q、J、10五张组成，并且这5张牌花色相同。

同花顺（Straight flush）：由5张连张同花色的牌组成。

四条（Four of a kind）：4张同点值的牌加上一张其他任何牌。

满堂红（Full house）（又称“葫芦”）：3张同点值加上另外一对。

同花（Fush）：5张牌花色相同，但是不成顺子。

顺子（Straight）：五张牌连张，至少一张花色不同。

三条（Three of a kind）：3张牌点值相同，其他两张各异。

两对（Two pairs）：两对加上一个杂牌。

一对（One pair）：一对加上3张杂牌。

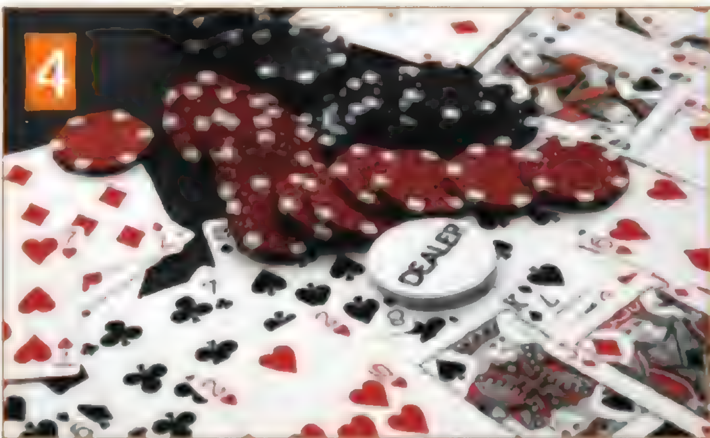
高牌（High card）：不符合上面任何一种牌型的牌型，由单牌且不连续不同花的组成。

如果玩家的牌型相同，则比牌面点值。4种花色不分大小，点值以A为最大点，2为最小点。比点值本着牌型优先和最大点优先的原则，先比主要部分，再比较次要部分，先比最大点，再比次大点。

最后解释一下Allin，是指玩家将自己面前全部筹码都用来下注的行为。由于玩家之间的筹码数不同，有可能Allin玩家的筹码较少，其他跟着下注的玩家可以选择和Allin玩家下相同数目的筹码，也可以选择下的更多，这时多出的部分则为奖金的边池。当Allin玩家获胜时，他获得主池的奖金，边池奖金则由其他参与边池的玩家通过比牌获得。

最后简单说一下，玩家决定下注、加注或者盖牌的判断方式，这也正是德州扑克玩法中的精华部分。前文已经说过，比牌就是用自己的2张底牌和5张公共牌结合在一起，选出5张牌，设法组成尽量大的牌型（牌型越大，出现的几率越低）。但实际上的拥有最大牌型的玩家，不一定是最后的胜利者，因为他可能中途就盖牌了（这种情况很常见，尤其在参与者们都没有什么大牌型的情况下。比如说某个玩家的手牌是Q8非同花，公共牌翻出4张后什么牌型都没出，他盖









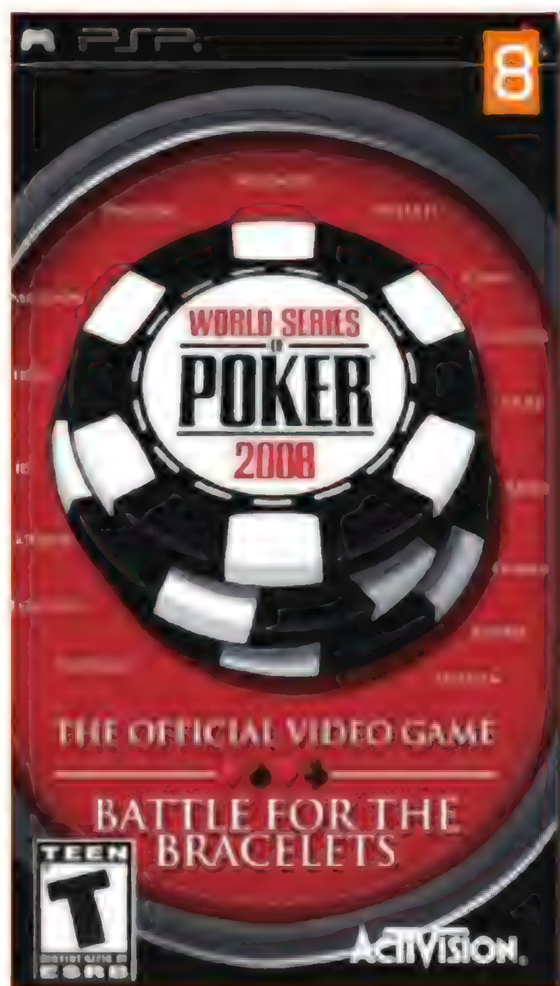


3.单看底牌，并无好坏之分，配合上公用牌，就决出高下了
4.德州扑克游戏中所用纸牌和筹码的质量，很影响游戏时的感觉
5.这个电子的德州扑克麻将桌，真是帅呆了
6.现阶段一对A的成牌，胜面还是蛮大的
7.这是德州扑克游戏桌的示意图

牌了，最后一张公共牌是Q，而单论牌型他应该是以一对Q获胜的）。每轮下注，都是一个计算的过程，要算计的东西很多，要看自己的底牌和已亮出的公共牌组合出大牌型的几率有多大，还要通过其他玩家的下注等等表象，判断他们组合出大牌的可能性有多大，由此来决定自己是下注、加注还是盖牌。游戏的过程中，有运气的成分，但更多的是玩心理战、耍手段，比的是你对对手心理的了解还有决断力，讲起这些是厚厚一本书的内容，这里不再多说了。

德州扑克，线上与线下

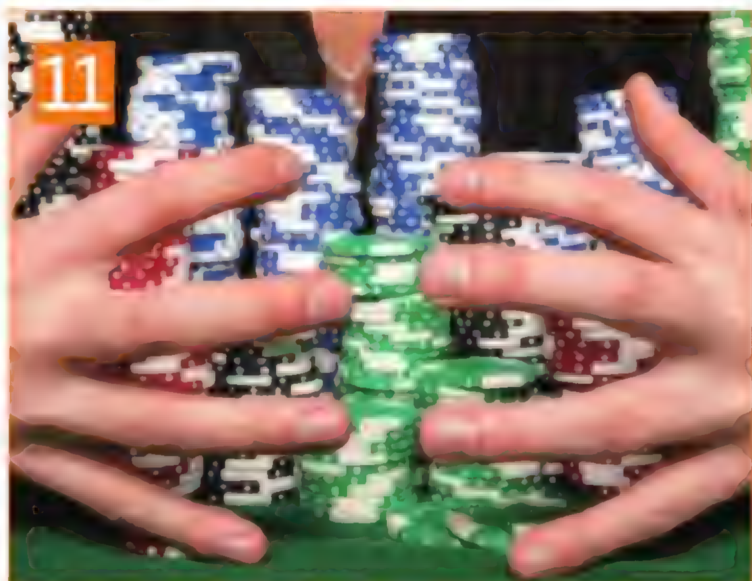
我们以“德州扑克”为关键字在各大搜索引擎随便搜搜，都可以找到不下10个的各类线上德州扑克的游戏站点。而且国内的很多主流SNS社区一般也都有德州扑克的游戏项目。线上的德州扑克运营方式同之前的棋牌麻将类网站并无多大区别，基本上都是人民币充值，然后换取游戏中的筹码的方式。需要说明的是，有些线上德州扑克运营商，采用了“抽水”（抽头）的运营方式，一般设定为5%左右，即你赢得了100的筹码，但是实际拿到手中的只有95个，这是国家所明令禁止的。玩家们在线上赢的筹码，无法再次换成现金，很多玩家认为钱都是被运营商赚走了，自己赢来的不过是虚拟的东西，线下的一些“现金桌”才会越来越多，金额也有越来越大的趋势。其实玩家没必要纠结于此，上网充值打德州扑克，与你付费玩网游，都是一种娱乐方式而已，没有多大区别。













8.PSP上有不少这样的扑克游戏，但国内玩家对此感兴趣的不算很多
9.这种网上很容易买到，很多桌游吧也有配备，不过它确实不应承载你发家致富的希望
10.XBOX360上也有不少德州扑克相关游戏
11.这大概是很多玩家的梦想吧，不过游戏就只是游戏而已
12.游戏时出现皇家同花顺的概率是6462410：1，但我确实在不到3个小时的游戏时长中碰到过一次
13.淘宝网上搜“德州扑克 筹码”，宝贝数量真不少，成交量也很高

德州扑克在网上的流行，也促进了其在线下的普及。线下的德州扑克活动一开始多在棋牌室，不过很快就在桌游吧、水吧等场所也开展了起来。在线下玩的玩家，一部分他们本身就是朋友、同事，另一部分玩家则是通过线上模式所结识的，大家相约线下，欢聚一堂。

就整体氛围而言，线下的活动自然要比线上更有感觉也更真实，而且每局结束后，玩家之间可以进行更多的深层交流与探讨。而提供德州扑克场所的地方，一般多以“抽水”的方式来进行收费，所谓“抽水”，指的是每局比赛的“奖池”达到一个基数之后，以一定百分比从“奖池”中抽取费用，假设“抽水”额定为5%，一般指当“奖池”的金额达到100以上后，按照5%的比例抽取。不同的场所，“抽水”的比例也有所不同，而且也分是否设立“抽水”的上限。然而，也正是这个“抽水”，让德州扑克在线下走的道路越来越看不清……

德州扑克之前途未卜

德州扑克本身是一种休闲娱乐和放松的游戏，无论线上或者线下，更多地是为了让玩家能够缓解一天紧张的生活，得以获得片刻的休闲与放松，就如同我们传统的麻将，也是一种娱乐和放松，不应成为承载某些人一夜暴富的幻想的工具。然而，现今很多德州扑克活动，更像一个赌局，而非是那些喜欢德州扑克的玩家用来交流和切磋的比赛。“现金桌”“1～2”“5～10”，这些玩德州扑克的玩家耳边经常听到的词，已让这本应是休闲和放松的游戏有些变质。要记住，你可能能赢些钱，也可能输得倾家荡产。

笔者认为，至少在国内的大环境下，这已经偏离了德州扑克本身发展的方向。游戏，就是游戏，无法也不应该去承担娱乐放松之外的某些东西。现在很多线下的德州扑克，有多少真的只是爱好者用来提高自己的技术或者切磋交流的？开局者开的金额越大，通过“抽水”就可以获得更多的利润，笔者就线下常见的“5～10局”的“抽水”问过一些经常参与的人，结论是开局者在5～8小时内如果操作得当，通过“抽水”甚至可以获得数千的利润，如果再有其它的“暗箱”操作，利润还会更高，这也是如今很多地方开设德州扑克局的最大动力。

如果德州扑克在国内是以这种形式发展，那么可谓是自己走进了死路，而且现今的趋势，德州扑克也逐渐成为公安系统关注的对象，这么下去，本是一个不错的休闲娱乐游戏，会被玩家自己毁掉。如何正确引导德州扑克的发展方向，如何让参与的玩家有着正确的心态，这需要玩家、场所提供者（包括线上的和线下的）和媒体共同努力！同时也希望国家相关部门加强和规范管理，比如将德州扑克列为国家正式体育运动项目，举办全国和地区性比赛等等。还是上文那句话，德州扑克，只是一款游戏而已，还德州扑克一个宽松的游戏环境吧。

战锤卡牌系列简介

■北京 君子不器

战锤世界的设定是英国Games Workshop公司于1983年推出的，带血骷髅头是战锤世界最大的标志，几乎所有图片中都少不了这个标志。在一个架空的星球，由未知的外来世界的神开发，创造了各种生物和种族，随着神的离开，星球上的种族不断发展繁衍，逐渐分成了正反两派，他们之间不断进行着战争，而战锤的口号也是：永不停止的战争。

战锤卡牌的形式

“战锤：入侵”卡牌就是在这样的背景下设计出来的一款卡牌游戏，它是FFG公司推出LCG（成长式卡牌游戏）理念后，第一款专为LCG形式设计的卡牌游戏。LCG的概念是在TCG的形式上发展而来，它保留了玩家需要自组套牌的形式，并将集卡式变成扩展式，玩家在购买牌时可以以同样的价格买到所有的牌，从而让玩家有更多的时间去思考如何组牌，而不是去找哪里可以买到这些牌上。所有出版的牌都会完整地出现在新的扩充包里，使玩家在LCG上的投入是一个固定的可以预料的数值，而牌组的强弱也完全看玩家的想法，不需要用额外去购买强力的牌来组成强力的牌组。

战锤卡牌的基本玩法

战锤卡牌的玩法与经典的万智和魔兽卡牌有较大差别，首先，玩家要按照种族组出一套50～100张的牌组，在牌组中同样的牌最多只能放3张，同时还要注意官方给出的禁卡和限卡的规则。然后，玩家根据自己的种族，拿一张首都板放在自己面前的桌上，游戏开始时每人抓7张牌，如果不满意，可以重调一次，然后先手玩家开始他的回合，每个回合分成6个阶段——

第一阶段是回合开始阶段，这个阶段会触发一些标有“回合开始时”字样的卡牌，并且玩家可以在这个阶段将上一回合剩余的资源花掉（资源是游戏中打出卡牌所需要花费的东西，游戏中使用木桶造型的指示物来表示）；

第二阶段是王国阶段，在这个阶段开始时，玩家需要丢弃所有上回合剩余的资源，然后可以复原一个自己的被腐化的部队（游戏中腐化的概念是将一个部队横置，被腐化的部队不能进攻或防御，但本身的其他属性不会受影响），之后玩家根据自己王国区域拥有的力量符号数量获得资源（根据玩家面前的首都板，桌子被分成了三个区域，板左边是王国区，右边是任务区，前面是战场区，玩家可以从手中打出牌放在任意一个区域）；

第三阶段是任务阶段，玩家根据任务区的力量数目来抓牌；

第四阶段是首都阶段，玩家可以支付费用，从手中打出部队卡、支援卡、任务卡、传奇卡、战术卡等等，而前四种卡牌只能在这个阶段打出（除非有特殊说明），战术卡则随时都可以打出。玩家在打出卡时要决定放在哪个区域，放在王国区将会增加获得资源的数量，放在任务区则会抓更多的牌，放在战场区则可以攻击对手。

第五阶段是战场阶段，玩家可以用战场区内的部队进攻对手，游戏的目的是将对方的两个区域焚烧，所以玩家必须先决定进攻哪个区域，然后宣布谁进攻，对手则可以选择防御区里的部队是否参与防御，然后结算双方的力量，并分配伤害，如果进攻方的伤害在摧毁防御部队后仍有剩余，则可以放到对应的防御区域上。之后，所有伤害大于等于生命的部队都离场进入弃牌堆。

第六阶段是回合结束阶段，这个阶段只是用来触发一些卡牌上的效果，无特别多的含义。

游戏会这样不断的重复，直到有一方的首都板有两个区域都被破坏时，另一方获得胜利，而如果牌手将自己的牌库抓光，也算自己输。

战锤卡牌系列介绍

基础包

LCG的基础包比TCG的新手包要华丽和实惠得多，在战锤卡牌的基础包里，包含了4个种族的初始牌组，玩家只需要将牌按编号分开，再每人随机发10张中立卡就算可以开始对战了。而基础包里的资源指示物、伤害指示物、首都板等等，也都是以后进行游戏的必需品。在基础包里，有很多战锤世界里经典的人物和建筑，比如混沌的嗜血狂魔、帝国的西格玛教堂、矮人的英雄卡隆多王以及兽人鼓舞士气的waaaaagh等，都在卡牌中以不同的方式进行了体现，全面的展现了战锤世界中的各种因素。

第一循环：腐化循环

循环这个词类似环境的概念，一个循环就是一个故事背景或游戏主题，一个循环一般分成六个小补充包出版，每月









1.《战锤：入侵》封面
2.第二大扩“亡者的行军”封面
3.第三大扩“传奇”封面
4.第一大扩“突袭乌苏安”封面

一包。第一循环以腐化作为主要的概念，腐化在游戏中会导致部队不能进攻或防御，玩家可以通过腐化来阻止进攻或消除防御，而在这个循环的一些牌中，通过自身的腐化，也可以实现一些行动的效果，比如斯卡文魔鼠中的英雄死神斯内奇，就可以通过腐化自己来摧毁对方的部队。同时，这个循环也是组斯卡文魔鼠套牌的基础，每个小扩都有斯卡文魔鼠的牌。对于其他种族而言，在小扩次元石编年史中，每个种族都有一张非常厉害的附加物，比如兽人的巴夏的血斧、矮人的仇恨之书等等。

第一大扩：突袭乌苏安

乌苏安是高等精灵的领地，突袭是指黑暗精灵对高等精灵的进攻，黑暗精灵是因为精灵王子梅尔基斯的转变而出现的，相传梅尔基斯为了争夺精灵王的王位，用邪恶的手段害死了其他精灵王子，从而获得继承权，但在凤凰烈焰的试炼中失败，暴露他邪恶的一面，迫使他带领着手下逃出了乌苏安，成为了邪恶的精灵一族。在混沌入侵战锤世界之时，高等精灵为了帮助帝国，派兵支援，而梅尔基斯则反攻了乌苏安，导致了这场战争。战锤卡牌中大扩往往是一个小的主题，第一大扩以丰富玩家的可选种族为准，主要是高等精灵和黑暗精灵的基础牌，同时也包含这两个族的首都版，在这个大扩之后，玩家就可以使用这两个种族去进行游戏了。

第二循环：死敌循环

死敌是指战锤世界的两个阵营——秩序阵营和毁灭阵营，秩序阵营的种族包括：矮人、帝国、高等精灵、蜥蜴人等等；毁灭阵营的种族包括：兽人、混沌、黑暗精灵、不死族等等。玩家在组牌时可以将同一阵营的牌放到一个牌组，来增加牌组的变化。不过，每个种族的牌都会需要同种族的忠诚支持，如果玩家不能提供，就需要用资源补，因此在混组时，要考虑忠诚的支持，从而避免无法打出。死敌中对两个阵营的牌都进行了加强，尤其是在进攻上，很多部队都有很强的攻击力和能力。而为了鼓励玩家混组，还设计了提供三个忠诚的旗帜牌，可以减轻混组对忠诚的需求。目前很多死敌循环的强力牌已经成为限卡，可见这个循环的牌有多么的强大。

第二大扩：亡者的行军

从名字上我们可以看出，这是不死一族崛起的暗示，而这个大扩就是以不死族和蜥蜴人族作为主题，集中设计了这两个种族的牌，但这两个种族都属于中立种族，即没有对应的首都版，玩家可以讲他们加入到自己的牌组，但并不需要支付忠诚，但不死族是毁灭阵营限定，而蜥蜴人是秩序阵营限定。



5.“摩尔斯里布”循环

第三循环：摩尔斯里布循环

摩尔斯里布是战锤世界的一个卫星，在一个不规则的轨道上围绕着战锤星球，也被称为暗月亮。当摩尔斯里布暗淡无光时，往往就预示着黑暗势力的崛起，和一场血雨腥风。以这个名字命名的循环，在卡牌设计上加强了毁灭阵营一方卡牌的强度，很多卡牌都是目前毁灭阵营必备的牌，比如邪神单奇的术士、呼叫兽吼群、献祭给肯尼等等。同时，这个循环也在很多方面有了新的尝试，比如摩尔斯里布之光可以让玩家每回合扣两张设施，兽人的重击他们可以进行一次额外的进攻。而新的秩序种族木精灵也在这个循环出现了更多可以使用的卡牌，为秩序一方增强了一些实力。

第三大扩：传奇

传奇是之前战锤卡牌中并未出现的词汇，这一大扩有着巨大的创新，就是传奇卡的加入，传奇卡与其他卡牌类型差别很大，除需要支付资源和忠诚外，传奇卡牌打出后放到自己的首都版上，而不是放在某个区，而传奇卡对每个区都有能力的加成，一般三个区都是一样的数量，也就是说既可以增加资源，又可以增加抓牌数，同时还可以进攻，不过传奇也是有生命的，玩家可以通过进攻传奇来杀死他。除此之外，传奇不受其他卡牌效果的影响，因此有传奇在场的玩家，往往都会有非常大的优势，也更接近胜利。

第四循环：首都循环

这一循环围绕着各个种族的首都进行了集中的设计，每个小扩里都包含了这个种族的首都和一些有记载的主要建筑物和地区，游戏中的建筑物或地区一般都是支援卡，这些卡无法进攻或防御，但会提供能力给对应的区，而每个种族的首都除了提供很多的能力值外，效果也非常强大，比如兽人首都中心的效果是可以抓十张牌，黑暗精灵首都中心的效果是可以弃掉对手牌库10张牌等等。都非常强大。但由于费用高，往往会成为对手首要摧毁的目标，所以利用率也不是很高，但其他建筑物和地区，也为各种卡组提供了更多可以选择的支援卡。同时，每个种族也增加了一张强力的任务，为下一个循环买下了伏笔。

第五循环：喋血征途循环

这一循环主要围绕任务卡进行了全新的设计，在第四循环时，一些强力的任务卡已经让玩家开始尝试组任务卡进入牌组，甚至以新的任务卡为中心进行组牌。这个循环则有更多牌为任务来服务，比如做任务的部队、辅助任务的支援等等，而每个种族也有了新的传奇出现，让玩家们有了更多的选择，我们可以看出设计者正在引领玩家朝着新的战术和新的玩法前进，从而实现成长式卡牌的真正意义。

总结

目前战锤卡牌只是出版到了第五循环，而第六循环已经放出消息，更多新的玩法让玩家热血沸腾，作为专为LCG形式设计的游戏，我们切实感觉到无论是卡牌的绘画质量，还是玩法上的变化，都有着无限的魅力。作为集换式和非集换式的中间产品，可以让玩家为一个游戏坚持持续购买几年，并保持热情，不是一件容易的事，我相信战锤卡牌凭借自身的优势，一定会成为LCG产品中最持久最受欢迎的。

桌游机制纵横谈/12

■北京 君子不器

机制十二、拿取与运送
（Pick-up and Deliver）

这个机制通常要求玩家在游戏图板上的一个地方提取一个物品或商品，然后带着它到图板上的另一个地方。这些物品是在游戏开始时随机或按要求摆放在起始地的，运送的收益通常是给玩家游戏中的钱，从而让玩家可以做更多的事情。大多数情况下，会有一个游戏规则或机制来决定这些货物要送到哪里。

我们可以看出，这个机制是一整套游戏规则中的一个部分，从货物的出现，到拿取的方式，然后运输的路线和方式，最后到目的地的确认，这其中都会有众多变化和不同机制出现。而这个机制的出现，是从拿取的方式开始的。

拿取

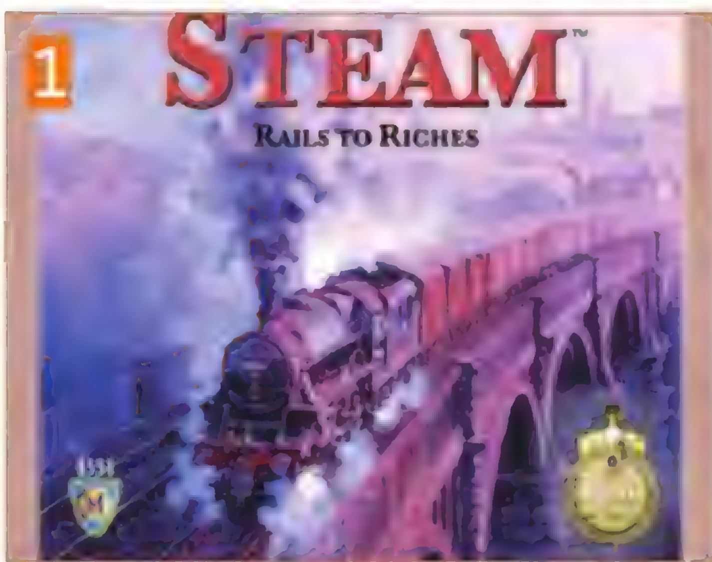
从拿取是指在游戏中获得需要运送的物品或商品。从一些经典的游戏中可以看出，有些游戏简化了拿取，有些游戏则是把重点放在拿取，拿取在整个游戏中重要与否关键要看拿取是否会占用游戏中的行动点或者花费一定的费用，以及拿取物品的种类多少和数量。这些方面规则的设计，也会影响玩家对是否需要为拿取什么物品进行思考。下面我们就来举几个例子，来分析拿取在游戏中的地位。

《蒸汽》（英文名：Steam），一款较为经典的策略游戏，与《铁路大亨》《蒸汽时代》都属于铁路运输题材的游戏，由于其简化了公司和股票上的规则，更方便上手，让铁路运输这个题材更加纯粹的表现在游戏中，所以在BGG的排名上比另两款游戏靠前。在这款游戏中，游戏版图是一张地图，上面有各种地形、城市、城镇，并通过六角格来划分。在游戏一开始，每个城市都会根据游戏人数随机放货物，玩家在游戏中的目的是修建铁路，连接这些城市，并将货物运到需要的城市中。游戏中的货物一共有5种颜色，而城市也对应有5种颜色（灰色需要新建城市才会出现），把拥有某一颜色的货物的城市，与这一颜色的城市连起来，就可以运货了，从而得分或者得钱。游戏流程分成几个阶段，第一个阶段是竞拍行动，第二个阶段是建铁路，第三阶段是运货或升级火车头，可执行两次。我们可以看出，运货在第三个阶段，并且需要消耗行动才能运输。但从整体流程上看运货已经是一种结果，玩家在运货以前，需要提前规划好路线，计算建造路线的费用，城市所需货物的颜色，先手及后手的区别等等。

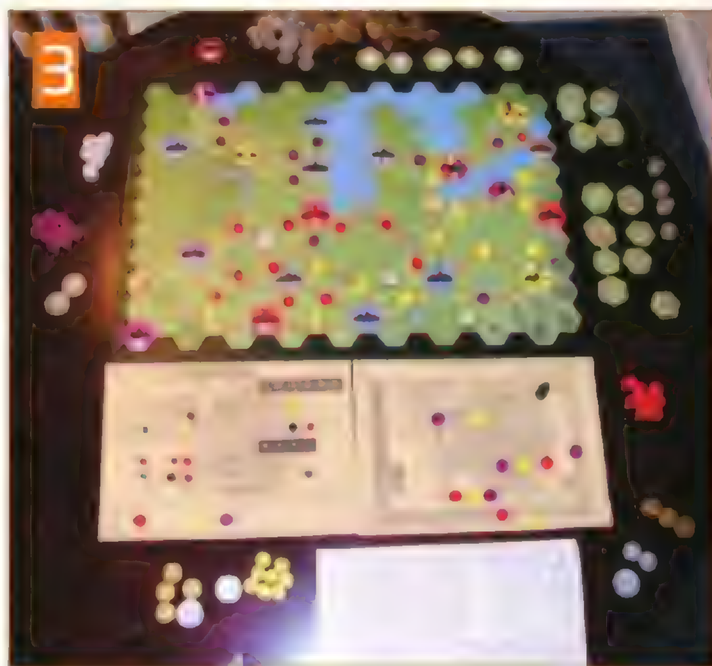
因此，在这种铁路类模拟建设游戏中，拿取的概念只是将计划付诸实践，并无过多的内容在这环节，也不牵扯到货物数量、货物费用等因素。虽然有这个机制的概念在其中，但却是顺其自然出现的，而非游戏的卖点和策略点。

《集装箱》（英文名：Container），这是一款并不太常见的游戏，可能和题材有关，所以在国内玩过的人不多，因为适合今天的机制，所以就正好介绍一下。在这款游戏中，玩家可以生产货物、存储货物、运输货物，最后凭借货物来获得分数，分数多者胜。玩家每人有一张游戏图板，包含了港口区、仓库、工厂等等区域，游戏流程很简单，首先是支付利息，然后是两个行动，玩家可以建造仓库（用来存储更多的货物），购买生产机械（生产更多的货物），为港口采购货物（从别的玩家的仓库购买货物，并用于运输），生产货物（根据自己的产量生产货物），运输（将放了货物的船运送到海外岛屿，进行拍卖，玩家可以选择卖给别人，或者自己买，并放到海外岛屿上最后算分）。游戏中有很重要的一点，就是玩家不能将自己生产的货物送到港口进行运输，只能买其他玩家的，而生产什么、买什么，成为游戏中较为重要的策略点之一，也就是所谓的供货和拿取环节。游戏结束时，除了在海外岛屿上的货物按颜色算分外，在港口、仓库里的货物都只按数量算分。

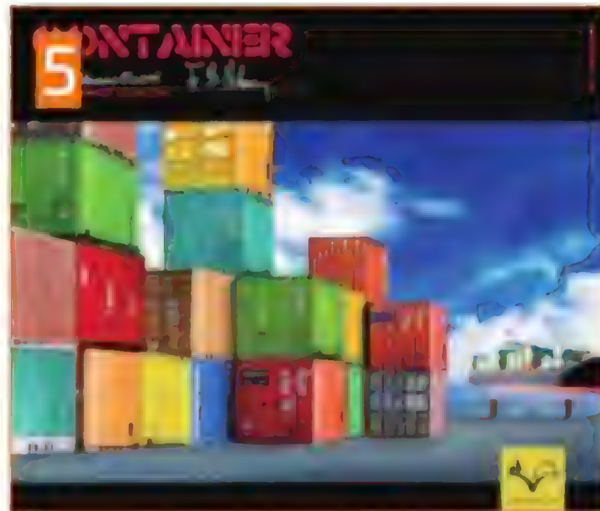
在这种设定下，运什么颜色的货物成为玩家所需要考虑的重要因素，而且在最后算分时，自己海外岛屿上最多的一种货物将不能算分，这也使玩家在选择货物和拍卖货物是要考虑牺牲一种价值低的货物作为补偿，从而保留尽可能多的高价值货物来获得更多的分。













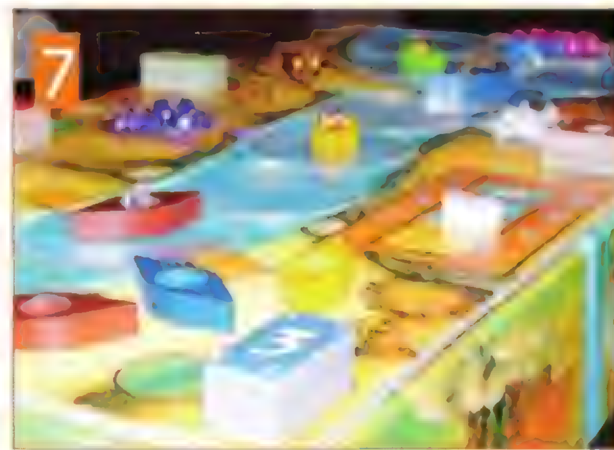
1.《蒸汽》封面
2.《蒸汽》配件一览
3.《蒸汽时代》配件一览
4.《集装箱》配件一览
5.《集装箱》封面
6.配件精美的运输游戏Bombay

运送

运送是指玩家将一个货物通过一种交通方式（火车、飞机、轮船等等），选择一条路线带到指定的目的地。如同拿取一样，运送的过程可简可繁，像刚才介绍的铁路题材系列游戏，就简化了运送的过程，直接可以丢弃运送的货物来代表运输。而在另外一些以运输为主要题材的游戏中，运送的过程成为了游戏的主要过程。

《尼亚加拉》（英文名：Niagara），2004年德国年度大奖的游戏。这款游戏我们在之前的年度大奖连载中有过较为详细的介绍，玩家在游戏中扮演瀑布淘金客，冒着掉下瀑布的风险获取瀑布两岸的宝石。每个回合，玩家要出一张船桨卡来决定自己小船的移动力，可以向下游走，或向上游返回，或者花2点移动力拿取所在位置的一颗宝石。回合结束时，根据所有玩家船桨卡的最低值，加上天气数值，来决定河水的流速，所有在水中的船将向下游移动，如果有船掉下瀑布，则宝石就白拿了。

在这款游戏中，移动和运送是游戏中的主要内容，玩家要通过使用不同数值的船桨卡，来考虑自己如何可以尽快地收集到规定数量的宝石，从而获得胜利。





7.《尼亚加拉》配件
8.《尼亚加拉》封面

《廷巴克图》（英文名：Timbuktu），这是一款1993年出版的老游戏，却也是非常经典的游戏之一。游戏的背景是西非，廷巴克图是沙漠中的一座城市，玩家要将货物运到这座城市贩卖，最后钱最多的玩家获胜。在游戏中一共有5种货物（黄金、盐、水、胡椒、咖啡），游戏一开始，每个玩家会有一张代表驼队的图板，玩家每人最多会有7只骆驼，每只骆驼可以携带4件货物，如果是新手，则可以按照图板上的阴影布置货物，如果是老手，则可以自己决定都放什么货物。游戏开始后，每位玩家会得到一组盗贼卡，这组盗贼卡由路线、位置、种类组成，代表了在这一段路程结束后，盗贼会偷哪些位置骆驼上的哪些物品，每位玩家得到的都不相同。游戏的流程就是轮流打出移动卡，来挪动骆驼，游戏中共有5条路线，每个路线上也有5个位置，玩家要这样不断打出移动卡，来让骆驼前进。当所有骆驼都移动到下一个5×5的位置上时，一段路程结束，然后亮开盗贼卡，来看是否有玩家的货物被偷，比如，一组盗贼是偷第一行第2、4格上的盐，如果这个位置上的骆驼上有盐，则都要丢弃，代表被偷走。这些盗贼卡则会重新洗混，形成新的组合，再分给玩家。

根据人数不同，旅程会有3～5段，然后结束，游戏结束时，每种货物要换成钱，而每种货物的价值由这种货物被偷走的数量来决定，比如盐在旅程中总共被偷了6个，则持有盐的玩家每个可以换6块钱，依此类推，最后钱最多的玩家获胜。

在这款游戏中，运送和拿取都非常重要，运送的过程中，玩家要尽量不让自己的骆驼被偷取货物，而当无法避免被偷取时，玩家还要尽可能的减少损失，选择损失小的骆驼去被偷。如果玩家在游戏一开始选择自定义骆驼的货物分配，则更加全面的反应了拿取与运送这个机制对游戏过程和结果的影响。













9.《廷巴克图》配件
10.《廷巴克图》封面
11.《铁路大亨》配件
12.Alaska配件
13.海上运输游戏Caravelas
14.曾经获奖的包含运输成分的游戏Mississippi Queen

总结

不知大家是否还记的，在德国年度大奖第一年的评选中，有一款名叫《Alaska》的游戏，这款游戏就是以拿取与运送为主要机制的游戏。时至今日，仍然有很多游戏使用这种机制，一方面说明，运输是经营模拟类游戏中不可缺少的组成部分。另一方面，这种模拟现实的题材给玩家更真实的体验，代入感强。同时，拿取和运输的种类和方式非常多，而且灵活，让设计者有可以思考的空间，目前国内原创桌游中以轻松欢乐的聚会游戏为主，鲜有策略游戏，而以这个机制为主的游戏多数是轻度策略游戏，同时也很欢乐。而且利用这个机制设计的游戏，并不会像其它需要很多数值支持的机制那样困难，希望国内爱好者可以进行这方面的尝试。

一代部落一代神？部落艰难的崛起之路（中）

看了前三版补充包的情况，大家就明白，其实部落也是打苦日子里熬过来的。不过老话讲风水轮流转，再苦的日子也有转运的时候，不过要想“翻身做主人”，恐怕还要假以时日，“魔兽卡牌”在第四到六版的发展历程，正是恰到好处地说明了这一点……

第四版：奥格瑞玛，部落的精神圣地

第四版又是个剔牌环境（为什么要说又呢……），但部落在这一版终于有一个像样的崛起了。“奥格瑞玛”和“银月城”分别增强了“叛战”和“叛法”的实力，“叛战”开始凭借各种强悍的兽人盟军在赛场大杀四方，“克洛马留斯·黑拳”“穆恩金·黑拳”“斯库姆·拜格”这一系列能力优异的兽人也非常给部落长脸，“卡扎蒙·铁皮”作为兽人专用人，虽然被某些职业克制，但在对上无准备的套牌时就跟赢了一样。再加上“部落护符”的支持，部落英雄终于开始在赛场站稳脚跟。

英雄方面乏善可陈，羊脸法师“弗林德拉·瑟伯加”要到中文五版才崛起。“图里恩·魂契”当时就是一渣，谁能想到这家伙后来却成了术士任务说书套的龙头老大？

第五版：被遗忘者的逆袭

从中文五版开始主牌池终于正式与世界接轨，万恶的剔牌不再复现（虽然特殊包的牌仍然不能用）。此时部落的被遗忘者们迎来了“人生”的重大时刻：“幽暗城”出现了。

没错，有家的小猪不会被狼吃掉，亡灵们看着“奥格瑞玛”和“银月城”已经流了很久的口水。五版来临后，凭借着“幽暗城”的强力吃尸和亡灵专用人“恶毒的迪斯维”支援，部落众几乎是一水的亡灵。其中又以“均衡者艾默克”为第五版英雄的典型（当年某场比赛某人后手使用均衡者的异能弃掉自己的突袭人，用英雄击杀对方先手突袭人并把“幽暗城”吃掉，这一顺畅的操作让鄙人佩服不已）。

但是，这个年代的联盟仍然强大得令人发指，联盟模板铁三角：亚当、米莱姆、巴罗夫此时已经尽数到齐，黑冰占据了赛场的主流地位。然而联盟玩家没有想到，更大的噩梦还在后面……顺便说一句，光道萨英雄“稳重的赛匹利昂”也出自第五版，不过当时默默无闻。

第六版：天灾的叛变者

中文六版推出是部落真正翻身的时刻，这是UDE制作的最后一版牌。在这一版里，部落终于拿到了能跟联盟一决雌雄的突袭人和游侠将军凋零者。突袭人的实用度和价格自不必说，随着凋零者和幽魂双狼的加入，促成了“首领库玛”的崛起，此时部落也走上了第一回合突袭人、第四回合凋零者的模板之路，而新增的亡灵DK也凭借着一系列优质技能迅速上位，成为了赛场的常客。

反观联盟，跟突袭人有同样设计思路的联盟牧师“狂热者卡里诺弗”成了货真价实的“被遗忘者”，跟“血魂”系列对应的“银歌”家族被各种吐槽，亚当与风暴之眼的配合不断被各种地域限制削弱。除了雷象让“火花雷象萨”火了一段时间，其他的种族地域和坐骑一个比一个糟糕，不禁让联盟众感慨UDE你赶快倒闭吧……

此外，部落这一版本有一个史上最漂亮的英雄“太阳井卫兵凯莉耶”，有不少人收她当卡底……著名的小地狱咆哮也于此版现身，但你真正发挥作用的日子还在后头。












黑镜（上）

■河南 耿璐



序章

古老的城堡中总有古老的家族，古老的家族总有沉重的过去……黑镜城堡也是如此，虽然这座几百岁的城堡背后笼罩着宗教的荣光，但无法掩盖它血腥的过去。

城堡脚下的柳树溪镇是依托城堡，由商人落脚小站发展起来的，镇上的人们对于城堡有着复杂的情绪：他们依托城堡而生，仰慕着城堡的庇佑，却也承受着城堡中蔓延的罪恶——镇上的人们隔个十几年，有时会失踪，有时会在森林中惨死，有时会被莫名的力量残杀……但他们一直默默承受着未知的命运，从未抱怨和抗争。几百年过去了，已经步入现代的人们终于决定不再沉默，因为他们知道，一直以来是一种未知的力量对他们无辜的生命进行屠戮，那股力量，就来自黑镜城堡……

黑镜城堡中繁衍着的家族是戈登家族，这个家族的血腥被暴露于世人面前，始于他的第十一代子孙——塞缪尔·戈登。年轻的塞缪尔曾经学业有成，坐拥娇妻，意气风发，但这一切在城堡的一场大火之后戛然而止，失去爱妻的他离开了这个伤心地去远方游学，直到祖父威廉·戈登的死讯再度将他召唤回这个宿命之地。回到城堡的塞缪尔，始终不敢相信慈祥公正的祖父会轻易结束自己的生命，他开始追问祖父的死亡，却没意识到自己日益紧张分裂的精神状况；他不可思议地目睹一起又一起残忍的谋杀，却不知道是谁在他面前下的手；直到谜底被揭开的一刻——三个无辜的人都是被失去神智的塞缪尔所残杀！事后完全没有任何记忆，却又以无比可怕的手段夺取他人性命，这一切的解释是戈登家族中代代传递于男丁身上的诅咒！

是的，只有诅咒能解释这个家族在一个月时间内发生的一切：威廉·戈登从城堡高塔跳下自杀；塞谬尔·戈登残忍杀害三人后在同一地点自杀；塞缪尔的兄长罗伯特·戈登医生在柳树溪疗养院用病人做实验，生生逼死了父亲的私生子詹姆斯·戈登，案发后也自杀身亡；威廉·戈登的弟弟理查·戈登则在同一时间，在英格兰的别墅中因为神秘的化学实验失控被炸死……这一切被媒体曝光后，令戈登家族成为英国闻名一时的“被诅咒的血腥家族”，甚至在柳树溪镇发展起了恐怖谋杀主题的旅游产业！

诅咒的力量从何而来？黑镜城堡和戈登家族何去何从？故事来到了这个血腥的可悲的家族的最后一代、塞谬尔·戈登的孩子——安德里安·戈登身上；他其实更愿意自己叫达伦·迈克尔斯，那是他被养母抚养，安然生活在美国时的名字，他的命运被他的双胞妹妹安吉丽娜·戈登所改变，和他的父亲一样被迫回到黑镜城堡这个宿命之地，与安吉丽娜的命运交缠，安德里安同样目睹了试图强迫他、利用他和保护他的人们的死亡，目睹了城堡中未知的力量给他们兄妹

造成的影响，他是否会和他的父亲一样，被诅咒吞噬？还是能够打破他们家族身上永久的枷锁？

注：本小说根据冒险游戏《黑镜Ⅲ》剧情改编。

第一章

1

苏格兰北部的丘陵地带，长年弥漫着湿重的雾气，此时此刻，这股雾气中开始缠绕着一股黑烟，越变越浓，直升上天——原来是柳树溪镇最古老的建筑之一，曾经盛载教廷赐名荣光的黑镜城堡，曾经每隔十二年就要发生数起命案的黑镜城堡，正在火海中发出无力的呻吟……

"一分队从门厅突破，我们必须隔离火场！"

"队长！灭火剂根本不够啊！后援什么时候来！"

消防队员们站在宏伟的城堡前厅前，手持的水管在城堡中的熊熊火焰面前就像玩具一般；而一直站在火场外围的小镇警督更是直接浇了消防队长一桶冷水："队长，你不用看我，我24小时前才接到通知，被调任为这鸟不拉屎的柳树溪镇警局警督，现在我手下只有两三个镇警，对此我也是无能为力！"

正当众人在这越来越高的火光面前束手无策之际，城堡侧翼的树林中，一团晃动的火影吸引了人们的目光，一个身影在树丛中慢慢现身，他举着火把踉踉跄跄地出现，是一个满脸胡渣一身狼狈的年轻人！

"嘿！他拿着火把！会不会是纵火犯！站住！快抓住他！"警督一声令下，警员们上前围住这个年轻人，他却仿佛突然从失神状态恢复过来，那茫然无措的眼神好像丢了魂："你们……是警察？！是警察吗！救救我……他们要杀我！妈妈！安吉丽娜！天哪！"

警督的语气突然兴奋起来："等等……这长相——他不是前几天来镇上旅游的那个美国佬吗！我刚刚读过的几份案情报告都认定，他是和近几日镇上的几起杀人案件有关联的嫌疑犯！很好，很好！呃……让我看看他的名字……好了，达伦·迈克尔斯先生，我现在正式以涉嫌谋杀以及对黑镜城堡纵火的罪名将你逮捕！"

"什么？！不！听我说，瓦利小姐是圣命会的，那些，那都是安吉丽娜，我妹妹干的！"

没有人理会他，等待他的是冰冷沉默的铁窗和无穷无尽的提审。

"姓名？"

"达伦·迈克尔斯……以及，安德里安·戈登。"

"职业？为何来英国？"

"我是美国人，23岁，就读缅因州立大学三年级。因为在暑期打工的时候遇见安吉丽娜……我以为……她是个让我怜爱的姑娘，我来这儿找他……"

"你说的安吉丽娜，在本镇生活过一段时间，后来家属报案称离家出走失踪，她被怀疑几周前被谋杀，虽然尸检报告还没出来……对此你都知道些什么？"

"她……她的确已经死了，但不是被谋杀的……她是被诅咒和自己的疯狂害死的！她还害死了我们的母亲！"

"什么？你们的母亲？你和她什么关系？"

"我……我是安德里安·戈登！安吉丽娜·戈登的双胞胎哥哥！塞缪尔·戈登的儿子！我是黑镜城堡的人！我是被诅咒的人……"

塞缪尔·戈登，这个名字在柳树溪的确就是诅咒和死亡的代名词，但警察可不吃这一套。接下来的两个星期里，他一遍遍地解释一切：被安吉丽娜骗来英国、被小镇的地下组织圣命会头目瓦利小姐威胁离开、发现自己的身世、目睹鬼迷心窍的妹妹利用财迷心窍的家仆杀害了瓦利小姐及其助手雷金纳、最后母亲与妹妹同归于尽……而这一切的动机，是他们戈登家族的轮回诅咒……最后他只能放弃，乖乖接受警方安排的精神专科咨询和鉴定。

2

"你说……你妹妹用你的血，将一个古老的遗迹打开，并试图利用你取得神秘的力量，然后你母亲和你妹妹同归于尽……那个情景是真实的还是你的想象呢？嗯……母亲和妹妹……也许是你家族中的女人们给你的潜意识带来了很大压力，你和她们的关系如何？"一贯的精神科医生精神分析式问话。

"乔伊斯医生，我再重复一遍，那是在我们祖先莫德雷德的坟墓里，我母亲为了阻止已经发疯的妹妹，和她一起在我面前掉下了万丈深渊，这是千真万确的，我很难说记得一切细节，因为那之后的事情我没有清晰的印象，朦胧中有东西在后面追我，不知道我是怎样逃出遗迹的，也不知道为什么我跑回城堡时手上会拿着火把——而且我和妹妹与母亲相认的时间太短了，短到没法描述什么关系。"

"好吧，达伦——呃，你说你其实叫安德里安——我们来谈谈你家族中的男人们吧，比如说，你的父亲……"

"唉，医生，关于他，你可以自己去档案馆检索资料，我保证你会大有发现……"

楼下突然传来沉重的脚步声，一名警员走了上来，礼貌地请达伦和他回警局去。"好像有紧急的事，斯普纳警督让我来带你回去，请跟我走吧。"

斯普纳警督本来是伦敦市局区分局的高级督察，但由于业绩平淡，在审某个案件时还因为涉嫌逼供嫌疑人被投诉，直接被降级派来柳树溪这个偏僻阴森的小镇。本来这种没有生气的小镇就等于是职业生涯的终点，不过现在斯普纳可兴奋着呢——这小小的柳树溪，短短数周时间连续发生了几起命案，这些命案可是他立功回城的大好时机！此时形迹可疑的外国人达伦适时出现了，简直就是罪犯的最佳人选！可惜的是，目前没有针对这位嫌疑人的任何直接证据！关于案情，他能说出的就是一堆关于家族诅咒和神秘力量的鬼话，戈登家族目前唯一在世的女主人也由于重病昏迷，无法就达伦的身世提供任何佐证，一切案情正处于胶着状态，此时竟然有人保释他们唯一的嫌疑人！如果可能，他可真不愿意放这个看不顺眼的美国佬离开牢房！

"哼，你回来了美国佬，想不到你这么走运啊！真不知道哪个倒霉鬼愿意匿名保释你这种罪犯……好了，你现在赶紧收拾东西给我滚出去！"

"什么？有人保释我？！"

"少废话，快滚快滚！"

谁交了保释金这个问题容后再想，先离开这见鬼的监狱才最重要的！达伦没和斯普纳计较，他转身回监室收拾随身物品，一心只想赶紧离开这儿。灰暗潮湿的牢房里充满霉味，达伦沉默地瞥了"狱友"马特一眼，开始打开柜子收拾东西。不过他很快发现自己在这间囚室中最重要的东西——他的日记本，不见了。

他开始焦急地在储物柜里不停翻找，仍是一无所获，正当满心疑惑之时，一直低头不语的马特抬起眼睛，手里正捧着一个笔记本："你是在找这个本子吗？让我看看这是什么哪——'噢！天哪，谁来帮帮我！我不要变成莫德雷德的傀儡！我不要坠入那最深的地狱！'哈哈哈！你这个神经病，倒是娘娘腔地哭给我看啊！"

"住嘴！你竟敢偷我的日记！你想干什么！"

马特并没有理会达伦的警告，他继续用夸张的语气大声读着达伦日记的片段，那些最恐惧最黑暗的回忆片段被迫展示出来，达伦终于压抑不住心中的怒火，他只觉得心底里涌出的情绪旋涡淹没了理智的堤坝——他放下揪着马特衣领的右手，从口袋中攥住用来写日记的铅笔，紧盯着喋喋不休地羞辱自己的马特，被愤怒驱使的手高高扬起，狠狠地将铅笔扎入了马特的左眼！

目睹着马特被撕裂的眼眶和喷涌而出的鲜血，一股巨大的快感涌出，品尝痛苦与鲜血的快乐让达伦头皮发麻……不过，激愤的情绪狂潮很快退去。留下的是莫名的恐惧——我在干些什么？！

达伦一激灵回过神来，低头看向手掌，上面并没有任何血迹！马特那嘲弄的声音又仿佛从远方再度飘来，他还在继续大声念着日记——难道刚才那可怕的行为全是出自自己的幻想？可那触感和快感为何那么真实……

他吓坏了，用极大的力气猛地将马特推倒在地上，慌忙捡起散落在地上的日记，逃离了监室。

3

懵懵地迈出警局，重获自由，但达伦也清楚自己的处境不妙，他强迫自己镇定下来，首先与律师取得联系：作为身在异国被羁押的嫌犯，如果他无法证明自己的清白，无论是在英国受审还是被遣返回国，等待他的都将是无休止的司法羁押和各种审讯鉴定。他唯一的出路就是在假释时间内努力寻找证据，证明自己的清白！

仔细分析案情，让斯普纳警督咬定自己犯罪嫌疑的依据，就是在发现瓦利小姐尸体的案件现场有达伦的脚印——这是因为达伦被安吉丽娜诱骗至灯塔成为案件的第一目击者；而能对达伦不具备做案时间予以佐证的，就是瓦利小姐遇害之时，自己呆在戈登酒店并未外出——关于这点斯普纳却并不相信他，因为据称有证人证明达伦并不在酒店——能够做出这种证词的人一定是和自己、以及戈登酒店同时有关联的人，而这异乡小镇上与达伦有过接触的居民寥寥可数——达伦的脑海中几乎是立刻浮现出一个身影——一定是戈登酒店无耻奸诈的老板莫利！

莫利到底是为何要做出这种足以陷害他入狱的假证词？！一想到这儿，达伦迫不及待地想要去找莫利问个清楚，他快步离开警局前面的柳树溪广场，往小镇边缘的戈登酒店走去。一离开小镇中心的主干道，马上就是一条条幽深曲折的林中小道，在第一条岔路面前，他停住了脚步——前面就是黑镜城堡，城堡的主人就是独自承受亲人死讯和城堡火灾的维多利亚，他的曾祖母……闭上眼，两周前黑镜城堡熊熊的火焰仿佛还在眼前，在城堡中逝去的生命似乎还在哀号，但是他无法控制自己的脚步走上岔路，再次走入那个与自己的命运千萦万绕的城堡，因为他可怜的曾祖母也许需要他这个戈登家族最后的子孙……

由于当地人的刻意疏离，被灌木丛和森林包围的黑镜城堡仿佛孤零零被时间遗忘了一般，达伦转过最后一个拐角，火灾之后的城堡简直令他不忍卒目——萧瑟的垣墙、空茫的窗眼，从大火中存留下来的生命只剩下繁芜的野草和惨白的枯树，达伦拖着沉重的脚步走进城堡前厅，从大厅出来一位年轻的女士拦住了他："先生，您找哪位？"

"我……我是达伦……不，安德里安·戈登，我要见维多利亚·戈登，我的曾祖母！"

"安德里安·戈登先生吗……我知道了。我是目前照顾你曾祖母的护士，安托莉妮修女。你运气不错，她昨天夜里才苏醒过来。不过她现在的情绪很糟糕，我也不知道让你见她对不对，真希望你能带给她一些安慰……"修女紧盯着达伦看了一会儿，随后带他走入了已成为废墟的城堡大厅，穿过到处搭满脚手架和维修器具的走廊，昔日大气辉煌的城堡如今已成为阴森森死水般的残垣；在经过墙壁加固和墙面草草粉刷后，东侧的几个房间勉强还可以使用，但天花板上不可避免地留下烟熏的印记，阴沉的走廊，乌黑的地板，一切都沉浸在一片沉重之中。

达伦轻轻推开维多利亚的房门，那个仪态威严优雅的老妇人，如今正虚弱地躺在床上，苍白得令人心酸。

"维多利亚……亲爱的曾祖母，你现在还好吗？"达伦看着虚弱的老人，但她却倔强地紧闭双眼，不予回应。

"维多利亚，你为什么不说话……贝茨、埃莉诺、莎莉……我知道你为他们伤心，我也是……现在，我们是彼此唯一的亲人，但人人都说我在说谎，我该怎么办……"

听到贝茨的名字，维多利亚颤抖了，她用尽力气撑起身体，用沙哑的嗓音说道："安德里安，告诉我真相！烧了城堡，带来诅咒！是你吗？这一切都是你吗？"

"不……是安吉丽娜！一切都是她事先计划好的，并指使路易斯杀死了瓦利小姐和莎莉！她骗了我们，她就像我们的父亲，她已经被恶魔控制了！"

"……安德里安，安德里安，我只听到你懦弱的指责

别人，不！这都是因为你！如果你不来这儿，一切就不会发生！我可爱的安吉丽娜也不会那样！你才是一切灾难和恶魔的来源……你快走吧，快点离开城堡！我不想看见你！消失吧！滚出去！”

此刻，从老人那毫无血色的嘴唇中吐出的指责像是鞭子一样痛斥着达伦，他感到自己仿佛又突然间被黑暗笼罩，只听到自己咚咚的心跳越来越响，越来越快——他只想终止眼前不停歇的斥责和痛苦，他咬紧牙关，随手拿起一个枕头，用力地压在维多利亚的脸上，他不顾她拼命挥舞着挣扎的双手，死死地摁住枕头，直到下面的人再也没有挣扎……

咚地一声，卧室的门突然被打开，安托莉妮修女小跑着进来：“我听到夫人说话的声音，怎么那么大声！你在干些什么！”

达伦一激灵回过神来，他突然意识到刚才又是自己的幻觉！多么可怕、多么恐怖的想法！自己怎么会……想要谋杀维多利亚！而指尖仿佛还留着真实的触感！他无法再想下去，只能夺门而逃！

4

此刻天色已暗，他离开城堡，走向这镇上唯一的酒店——戈登酒店，是的，他还有一肚子的问题要找酒店老板莫利问个清楚呢。

一脸瘦削，总是戴着茶色眼镜的莫利一见到达伦，脸上立刻堆起谄媚的笑容迎上来，迎来的是达伦恶狠狠的眼光。

“莫利！你这个满嘴谎言的骗子！我再问你一遍，瓦利小姐死去的当晚，我是不是站在这儿，向你询问过时间！希望你好好地解释一下，为什么要作伪证陷害我！”

“咳……迈克尔斯先生，你最好别随便使用作伪证这个罪名……你可能的确在某个夜晚向我询问过时间，但我可记不得是不是瓦利小姐被谋杀的那天……”

达伦听到这儿，双手握拳狠狠砸在酒店的柜台上，睁圆了双眼紧盯着莫利，一字一句地从牙缝中说道：“你记性真那么差？我可是记得很清楚，瓦利小姐被杀那晚，我刚巧发现了你这酒店下面通往镇上博物馆的秘道，我不知道你想利用这密道做什么，不过需要的话，我可以让警察们好好查查！”

莫利开始支支吾吾起来：“这……可能……的确是我记错了……年纪大了嘛……请原谅我，迈克尔斯先生，让我热情的服务补偿您吧！我可以给您安排一个最大、最豪华、最舒适的房间，还收你以前的价格，怎么样？”

“少给我废话，你现在马上去警察局修改证词！”

“这个……我真的是没有记得太清楚啊！况且，修改证词是会影响到我个人信誉的！再说，你现在不是已经自由了嘛！”

“你闭嘴！虽然我现在被保释了，但因为你我白蹲了那么久的监狱！我没有揍你已经是很克制了！你听好了，立刻，给我去改证词！”

终于逼得莫利亲口承诺明天一早就去警察局修改证词，达伦这才松了一口气，放松下来的他只想好好睡一觉，近一个月来在那肮脏的牢房里被噩梦围猎真是让他精神都快崩溃了。他回到莫利给他安排的所谓“豪华”房间内，关上门后忽然发现地板上——有人从门缝里塞进来一封信？

“我可以证明你的清白，但你必须自己去找出线索。第一个线索就藏在你父亲的墓地之中……”

这封信让达伦满头雾水，但他孤身一人身负罪名，连唯一的亲人也恨他，自己还能怎么办呢……他再也没有了睡意，不管是谁，他唯有循着这条线索而去了。

5

柳树溪镇外有个古老的教堂，紧挨着教堂便是公墓。达伦裹紧大衣，穿过镇外阴森森的树林，寒风中他似乎能感觉到灌木丛后种种诡异的气息，仿佛有人在意识深处呼唤着什么……他打了个寒战，很快，柳树溪镇上唯一的教堂出现在了他面前。

尽管现在是一副破败腐朽的模样，但昔日辉煌的穹顶和尖塔仍然在诉说着柳树溪教堂及背后的戈登家族的荣光，这栋哥特式教堂经历了几百年风雨依旧有着庄严恢宏的气貌，它是柳树溪人精神的依托和肉体的终所。教堂侧面小镇公墓上林立着墓碑，其中还有好几个显眼的新墓碑——是的，拜安吉丽娜，以及自己那受诅咒的戈登家族血脉所赐，不知道以后还将会有多少生命被拖入黑暗。他带着一丝绝望和无奈，推开了教堂沉重的大门。

这里被一片沉默所笼罩，除了静悄悄肃穆的天使和主的雕像，达伦没能找到神父，告解室的角落里正在打盹的是老守墓人，也许是被吵醒了，他心情不太好：“你是找神父的？抱歉，他出门办事了，不在！”

“不不，我……我找塞缪尔·戈登……的坟墓，应该在这儿吧？”

“啊！塞缪尔·戈登！当然！他的坟，还有好几个其他倒霉鬼的坟都是我挖的，那时可把我累坏了！戈登家的家伙，附近可不少！这个教堂的建造者，马库斯·戈登的墓就在这个教堂底下呢！”

“马库斯·戈登？那他兄弟莫德雷德·戈登呢？”

“谁知道！反正地下墓穴已经崩塌了，谁也无法进入了。不过塞缪尔这种疯狂的家伙是进不了戈登家族墓地的，他和那些自杀的疯子们都埋在公墓东南角，无名墓地那一片！”

达伦走出大教堂，天已全黑了下来，秋季的夜晚来得特别快，阵阵寒意逼近他，在漆黑中寻找无名墓地可不是个好主意，他只好打道再回酒店去。

穿过灌木丛的功夫，达伦开始觉得睡意袭来，不过，当他沿着岔路快走到路口时，从两旁矮树丛中突然蹿出两只黑乎乎的生物让他瞬间心惊肉跳，倦意全无——全黑的毛，足有半米高，猩红的舌头，齿间吐着凶残、暴躁的气息，一前一后两只体型庞大的巨犬包围了他！

冷汗马上从后脊骨冒出来，两只巨犬却不紧不慢地盯着达伦，喉咙里发出低沉的咆哮；出于逃生的本能，达伦瞄着左侧的岔路口撒腿就跑，两只犬迟疑了一会儿也追赶过来，眼看恶犬的呼吸越来越近，转弯处适时出现了一栋林间小屋！达伦动作异常敏捷地箭步迈进小屋，进屋的瞬间用背部将门使劲抵住，在一片黑暗中找到了门闩——就在他拴上门的当口，巨犬的利爪已经扑上了木屋的小门！不过这两头野兽在门外撕抓一阵后，似乎奈何不了屋门，木屋的小窗也拥有异常结实的铁栅栏，只好徘徊一阵后悻悻而去。直到再也听不到门外任何动静，达伦这才全身瘫软在屋内的小床上，等他缓过气来点燃屋内油灯后，才开始好好打量这个森林中的避难所——屋里全是布玩偶和夜光贴纸，墙上还涂鸦着拉尔夫的名字——原来这就是镇上的神经流浪汉拉尔夫的避难所！

放松下来，达伦开始感觉到寒意，那些恶狗是哪里来的？自己是不是该离开这儿回大路上去呢？他瞥过窗户，奇怪的一幕让他没能再移开目光——前方阴森的树丛深处，有个白色身影在缓缓踱步！再凑近窗户一细看，是个长发飘飘一袭白衣的女子！但是再一眨眼的功夫，人影已然消失不见，只留下弥漫在整个森林中的诡谲气氛……这，这是鬼魂？自己见鬼了？！

他久久不敢动弹，想强忍住恐惧却发现自己在不住发抖，周围已是一片寂静，全然没有任何动物与鬼魂的气息，神经越绷越紧，突然头疼欲裂，意识开始飘离……

第二章

1

“嘻嘻，来追我呀！”

“别跑！等等我！哈哈！”

孩子的嬉戏声越来越近，这是达伦的梦境，是他遥远的回忆——天真无邪的他和安吉丽娜开心地在草地上玩耍，达伦透过儿时自己的视野看到安吉丽娜的笑靥，看到自己追着她，两人奔跑着，直到安吉丽娜的脸定格在面前，然后消失——视线往下移，可爱的小女孩在他面前消失了，看来是失足跌下了隐藏在草丛中的一个洞穴，俯视洞口的他耳边响起丝丝风声，黑漆漆不见底的洞中，仿佛有种力量要将他灵魂吸进去……

正当他想跟随意识的波浪到达回忆的彼岸时，什么东西一下截断了脑海中的洪流，强迫他恢复意识——达伦揉着太阳穴，睁开眼看到的是乔伊斯医师。

“你的描述突然中断，自己醒来……看样子，这次催眠失败了。”

昨晚被莫利发现昏倒在林中小屋，被送回戈登酒店，达伦对此毫无记忆，他觉得自己的回忆和意识好像被一团黑暗的力量模糊了，连精神医师的催眠也无法让他清醒。

他总是梦见儿时的自己和安吉丽娜，随着女孩掉入洞中，梦境就会戛然而止，即使催眠也无济于事。

“是你的意识在唤醒你，你的潜意识在抵制这段记忆。我记得你说过，你和你妹妹在黑镜城堡度过了童年，也许你该试试去回忆的发生地，也许能想起什么来。”

达伦低声向医生道谢，他返回酒店，想先去找莫利问问昨晚发现自己的情景。推开莫利的办公室，桌面上一张文件上盖着鲜红的警察局的戳，立刻就吸引了他的目光：一张五千块的保释费收据？难道，保释自己的人竟是莫利？！

狡猾的酒店老板正好此时回到办公室，终于轮到他坦白一切的时候了。

一直以来，莫利靠“连环杀人犯塞缪尔·戈登”谋生，经营恐怖主题酒店、组织连环恐怖杀人地点旅游、开恐怖主题博物馆、出售恐怖谋杀小说和周边产品；十几年过去，游客们开始厌倦杀人犯和柳树溪。但达伦的出现和随之再度发生的杀人案却开始挽回莫利的财路，恐怖小说迷们再度回来猎奇，濒临倒闭的酒店也有了客人；莫利就此认定了达伦这棵摇钱树，费尽心思策划出让达伦入狱又出狱的闹剧，就是为了尽可能将达伦这个“血腥连环杀人案嫌犯”留在眼皮底下，继续赚钱。“摇钱树”达伦听完莫利的坦白，只觉得胸中燃烧的怒火要喷薄而出，拳头捏得咔咔作响，但悬在头上的保释条例让他只有忍耐一途，他再次让莫利保证马上去警局修改证词，便摔门而出。在这让人绝望的小镇上，该去哪里呢？他再度走出了镇子，去找寻父亲的墓地。

2

教堂一侧的墓园门口，白发苍苍的老者在眺望远处山丘，他是柳树溪镇附近区域唯一的神父弗雷德里克。自从第一天来到这个教区，这位老人已经在柳树溪教堂度过了四十年时光，被派驻此地曾是神职人员至高的荣耀——当然这得从柳树溪和黑镜城堡的渊源说起。

这片土地上最古老的家族——戈登家族的祖先，马库斯和莫德雷德·戈登兄弟几百年前来到苏格兰大陆开拓宗教领地，不知出于何种原因，性情截然相反的两兄弟在柳树溪这个远离富饶平原的丘陵之地定居下来，共同建造了黑镜城堡，城堡周围的商人落脚小站也发展成了柳树溪镇。但兄弟间或明或暗的争执在十几年后终于到达了顶峰——马库斯在莫德雷德挑起的决斗中，刺死了他的哥哥。性格暴躁易怒、行事手段残忍、半生都专注于钻研黑魔法的莫德雷德，在临死前用最后一口气读出了像噩梦般永远缠住这个家族的诅咒——他诅咒马库斯和他所有的后代，在疯狂和嗜血中失却灵魂、终结生命。

马库斯·戈登作为捍卫教廷荣誉的功臣被梵蒂冈封为“黑镜公爵”，他依教皇的旨意开始建造教堂和研究院，将所有莫德雷德的黑魔法资料送往梵蒂冈，让自己的子孙世代研究莫德雷德的邪恶试验与诅咒。

柳树溪教堂的历代神父都由教廷亲自任命，成为梵蒂冈授予戈登家族世世代代的加护。但遗憾的是，历经岁月冲刷，学院被荒废崩塌，教堂与城堡逐渐老去，诅咒却没有在马库斯的后代身上消逝，给柳树溪及戈登家族的历史永远蒙

上了恐怖的阴影。遥远历史中的血腥已经被戈登家族史志所掩藏，但24年前的诅咒现身之时，因为牵涉了无辜的柳树溪居民而被迫公之于众。12年前，诅咒的幽灵再度出现，达伦——被送到美国抚养前，他的名字是安德里安·戈登——的祖父威廉·戈登从城堡高塔跳下自杀；父亲塞谬尔·戈登残忍杀害三人后在同一地点自杀；塞缪尔的兄长罗伯特·戈登医生在柳树溪疗养院用病人做实验，生生逼死了父亲的私生子、自己和塞缪尔同父异母的弟弟詹姆斯·戈登，案发后也自杀身亡；威廉·戈登的弟弟、塞缪尔的叔父理查·戈登则在同一时间，在英格兰的别墅中因为神秘的化学实验失控在实验室中被炸死……这一切发生在短短一个月间，令这个家族成为有名的“被诅咒的血腥家族”，时至今日庞大的家族只剩下了一位九十岁高龄的老太太、威廉·戈登的母亲——维多利亚·戈登女士。当然，戈登家族在所有公开的文件中隐藏了塞缪尔·戈登还有一双子女的事实，安吉丽娜·戈登作为养女在城堡抚养，安德里安·戈登则更名为达伦·迈克尔斯被送到大洋彼岸抚养。

自从莫德雷德念出咒语的那刻起，马库斯的后代就开始被诅咒逐一拖入地狱深渊，只留下达伦这最后一脉在苦苦挣扎……他能逃脱诅咒吗？还是马库斯的血脉将在他身上彻底终结？

绝望无助的年轻人，沉重地告别神父后，在一堆背弃上帝的孤坟野墓中找到了父亲的墓，墓碑的下面，神秘人的第二封信也随之出现：“如果你不想遭受与你父亲同样的宿命，必须付出相应的努力，因为在你面前的道路尽头，并不全是黑暗……”

3

真的不全是黑暗吗？他若有所思地走回酒店，岔路口一辆老爷车的噪音引起了他的注意，车边的男子打开引擎盖正在检查，见到达伦的走近，显出了几分慌张神色。

“嗨！车怎么了？我在修车厂干过，可以帮你！”

男子感激地挤出一丝微笑，目光却紧盯着达伦；

就在达伦在男子的示意下，接近车身要检查引擎之时，男子在他身后悄然抓住引擎盖，狠狠往他头上砸下来，一阵剧痛后就是天旋地转……

等达伦从后脑勺火辣辣的疼痛中清醒过来时，发现自己身处一片黑暗之中，四周狭小的空间和窒息的异味让他怀疑这难道就是地狱？不过手指触到的似乎是金属板……他在漆黑中摸索着，找到透出光线的缝隙用手指用力抠出一道光明，钻出了这个狭窄的牢笼——天哪，自己竟然被关在了停尸房的一个停尸格内！要是没能苏醒过来，岂不是会活活窒息！

那男人到底是谁！为何要置我于死地！达伦在这间血腥肮脏的停尸房内只觉得毛骨悚然，生锈的停尸台上满是斑驳的血迹，地上还散落着骨架，简直是人间地狱！停尸房装着上锁的铁栅栏，他在角落的办公桌上翻找着，抽屉里塞得满满的是尚未填写日期、显然留着待用的死亡证明，而署名的医师是——罗伯特·戈登！难道这里竟是被废弃的柳树溪疗养院、罗伯特·戈登用精神病人做人体实验的地方？！

身后仿佛传来病人们阴魂的哀嚎，他可不打算长眠在这儿为他准备的停尸格里！达伦跳起来，从地上捡起一根粗壮的腿骨，掏出裤兜里的便携手电筒，调好强光藏在身后，不断地将地上的各种杂物往铁栅栏外乱抛乱扔制造噪音，终于有脚步声接近——不等看清来者是谁，他只管用强光照向来者的双眼，眼疾手快地挥起腿骨朝他头上挥去——就是那个达伦在路上偶遇的男人，此刻终于被击晕在地。达伦不敢马虎，立刻将此人牢牢捆住，搜出钥匙，将男子锁到那恐怖的停尸间内，拿着从男子身上搜出的枪，小心翼翼地在这可怖的疗养院内四处搜查起来。

他到底受何人指使，在这里干什么？杂乱的屋内满是黄色录影带、电脑游戏、现金支票、收条，等等，还有一封署名M的来信，M，是莫利？！——显然这个叫菲尔的宅男成天窝在这栋被废弃的疗养院里，收着莫利的支票而听他指使，同时他还和柳树溪上的混混汤姆是“同事”关系，两人一起在利欲熏心的莫利指示下干了不少坏事，达伦看着手中的这封出自莫利的信简直气得要发疯：“……我有新任务给你，小美国佬应该是下周被释放，我希望你给我盯住他，记下他的所有行动并且随时拍下有价值的照片，我会再给你下一步的指示。”看样子菲尔是被达伦撞见心中慌张，也不知道该怎么办，干脆先把达伦绑架过来了再说；莫利，这一切的背后都是这个莫利！

当达伦冲入戈登酒店的大门，柜台后的莫利被他充满血丝的眼睛和狰狞的表情吓了一跳；

“迈克尔斯先生……你回来了？”

“哼，你的勾当我都发现了！看看这些信！雇佣一个病态疯子跟踪我还试图囚禁我！还有疗养院和地下停尸间，你到底想干什么？”

“我不知道你在说什么……让我看看这些信——这上面有我的署名吗？我根本不懂这些信在说什么！迈克尔斯先生，请不要污蔑我！”

“你！这封给菲尔的信署名就是你名字的简写M！你还想否认？那就拿出自己的笔迹来对照一下吧！”

“我……我没有理由听你的吧！再说了，迈克尔斯先生，你总说你是无辜的，但我老实告诉你，我可有重要的照片哦——在灌木森林里散步的我，正巧拍下你从刚刚着火的黑镜城堡中飞奔出来的照片，你还说你没有纵火？一个从美国来的可怜疯子，纵火、发疯后还杀了半打人，现在还试图威胁我！”

“你这个卑鄙的混蛋！”

喉头僵硬，胸口悸动的达伦大步上前，一手揪住莫利的衣领，他只想尽情地狠狠地揍眼前的混蛋；不过就在他挥起拳头的瞬间，莫利不知道从哪儿掏出一瓶防身喷雾，迅速喷向达伦的眼睛，飞快地跑出酒店大门逃得无影无踪。**（待续）**

游戏心情
没重心

■上海 Z字佐罗

每次想坐下来写点什么，都会瞬间觉得脑子里一团乱麻在弯弯绕，倒不是说无话可说，无事可做，而是自己会想不到一个中心思想，有点像上一期《令人烦恼的游戏时代》所说的那样，游戏太多，难以抉择，生活太杂，缺乏重心。

奥运会之后某次聚会和朋友聊天，不觉中提到游戏以电子竞技的身份进入奥运会的事情，就有人发问："那你说，什么游戏该进奥运会？审核讨论一个项目往往需要10年的时间，现在又有什么游戏10年之后还能保持活力呢？"

或者说，如今世界电子竞技领域活跃的游戏那么多，要挑选出一个重心项目，能够代表这项运动（如果能够称之为运动的话）突出风貌的游戏又是什么呢？《星际争霸Ⅱ》？《Dota 2》？《英雄联盟》？恐怕选哪个都难以服众，又不可能咱来个大杂烩一锅端全上，总要有个选择吧。

十来年前从《星际争霸》开始，作为玩家和电子竞技从业人员见证过很多历史瞬间，见识过很多人间冷暖、善恶交锋，不敢说已经看淡业界一切凡尘，至少也自认算是有些见识，可是我至今不敢说，自己明白什么叫"电子竞技"。我们有激情，有天分，有一群敢拼敢想的年轻人，可这个行业，这项"运动"却始终没有一个重心，并不是重心项目，而是这项运动的魂在哪里，我们可能一直都没能找到。

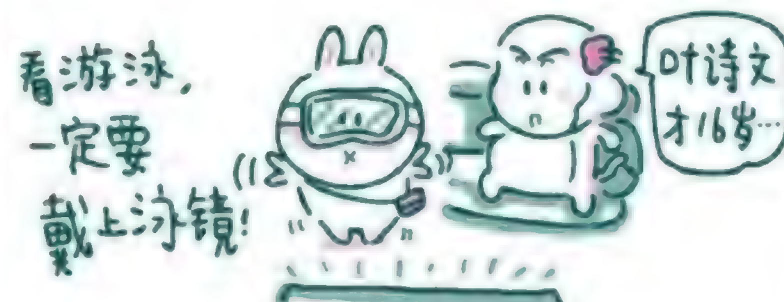
或许这就是"积淀"二字的含义，她还很年轻，用人类的时间观念计算的话，甚至还没有成年，和足球、田径这些蜿蜒上百上千年的传统运动比起来，还太年轻。前段时间有新闻说电子竞技作为一个项目最早会进入2020年奥运会的项目讨论，也许那时，她能做好准备。也许那时，观众、媒体和玩家们，能在两个不同的领域里，一起做好迎接奥林匹克大家庭的准备。

不过有些时候我也会想，是不是让她停留在属于自己的虚拟现实中更好一些呢？毕竟，这是一场虚拟空间的战斗。

Digmouse：我也算是个电子竞技爱好者，虽然不是什么高手吧……作为一项运动，它在全世界其实已经得到了一定程度的认可，但和游戏一样，要迎接主流社会的接纳，我觉得还是需要不少的时间。

粥粥的IT与游戏（46）
看奥运









激情看奥运，请注意人身及财产安全…

BY 胖兔子粥粥粥



9月中旬刊
快评

《独立游戏大电影》我在Steam上买了下载来看的，一方面为这些有梦想、有实力、敢拼敢闯的天才们的故事感动，一方面又时不时地感叹，为什么中国游戏界就不能诞生这样的故事呢？是环境容不下吗？**（网友 三生三世）**

珍藏馆那个《喋血街头2》我还真玩过，现在想起来真是浪费人生，有那个功夫想发泄我不如去GTA里抢车抢房抢妹子，没事看屏幕里一堆虚拟血浆干啥啊我，这游戏真的还不如死了算了。**（成都 吹个大气球）**

Digmouse：惭愧的是，这电影是做本期专题的Oracle老爷带到单位来我才看完的，的确，咱们的大环境不论是市场、玩家还是社会现实都很难支撑起这样的一群人，期望未来能有所改善吧。那位玩《喋血街头2》的您后来打通了吗……

对你手中的这期杂志有什么想法和建议，欢迎Email到digmouse@popsoft.com.cn或者来信到北京市100143信箱103分箱"读编往来"栏目。登上杂志的快评将获得我们送出的小礼品。

微博
大软话题

大众软件果然棒：#大软话题#CS系列正统新作《反恐精英——全球攻势》（CSGO）已经于8月21日全球上市，带来了全新的图形引擎、全新的游戏模式和大量的细节改动，对这样一款经典游戏的续作，你对CSGO的感想如何呢？是老朋友的新面貌更值得品味，还是坚持1.6甚至1.5？来说说你对新老CS版本的感想，回忆一下你的CS生涯吧。



8月31日 16:16 来自腾讯微博 全部转播和评论(48)　　转播 | 评论 | 更多

齐天大圣美猴王孙悟空是也：引用无羌的一句话：至少让当年没有经历过那个时代的90、00后知道有这么一款游戏直到如今还经久不衰，这样就足够了。

张驰：看画面感觉好了点，但纹理阴影什么的好像还不够到位啊。成就系统？似乎跟上了主流思想，可能会做得更有趣了些吧。

菜鸟竟然：当年CS玩得很烂，后来CSS玩得也很烂，现在买了CSGO……技术依旧很烂。总体来说这代CSGO的复刻还是十分成功的，但是时代已经变了，CS还是徘徊在创新与守旧的十字路口。不过身为一个《军团要塞2》玩家我必须说，预购CSGO送的TF2道具倒是很拉风的哟！

萝莉控才是王道：作为一个反射弧长达2周的人，我很少玩射击游戏，CS只是偶尔会去玩，我只希望新作能够让CS的名号传承下去。

GATANA：接触的第一款游戏终于发布新版本，从截图来看是很不错的，我决定把我的肾献给它！

永远的Freedom：有没有丧尸模式？别误会……我讨厌丧尸模式，开几百枪都不死……这不科学啊，希望能还原1.6时代枪枪枪的纯净。

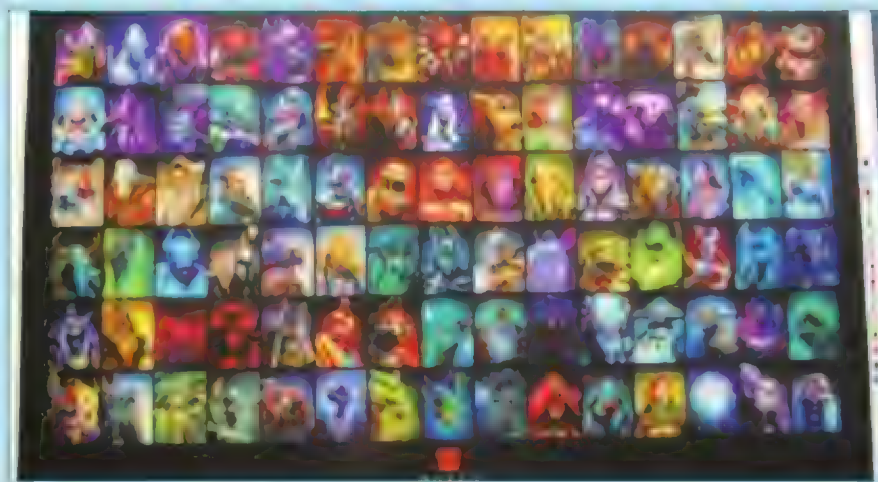
高国彬：当年《传奇》浪潮过后，就被哥哥们带入CS。但是最流行的图是一个地图里面有很多平台，用类似Smoker舌头的武器穿梭，现在找不到了。之后就是打仓库，最喜欢AUG开微瞄乱扫。奇迹的是我并没有普通人接触FPS时候的眩晕，难道天生就是这块料？

文奇：我只记得当年网吧里那壮观的一排CS，现在是否还会出现？

刘潇：还记得当年在网吧用两块钱玩一上午的日子（VIP就是好）虽然CSGO加入了很多新元素（比如燃烧弹），但最后会不会沦为CS高清版就不知道了。需要时间的考验。

Graffiti：画面更好，枪的感觉没怎么变，但是怎么就是没有以前那样的感觉呢？

大众软件果然棒：#大软话题#截稿时止，西雅图《Dota 2》邀请赛小组赛战罢，中国战队一改线上赛的低迷，全面爆发。LGD 14场全胜排名榜首。iG和DK紧随其后排名二三位。16支队伍中谁最有希望获得这笔160万美元的奖金（本期前文已有结果）？大家对ACE联赛正在与冰蛙商讨加入《Dota 2》项目的传闻有何看法？



8月31日 16:17 来自腾讯微博 全部转播和评论(25)　　转播 | 评论 | 更多

张驰：LGD妥妥一路飘红啊，和DK会师半决赛应该没问题。iG这边也还好，比较看好LGD和iG会师胜者组决赛。败者组EHOME和TongFu自求多福吧。王老板都飞西雅图了，肯定是要花大价钱引进《Dota 2》了，不过冰蛙疑似高帅富，且《Dota 2》都还没公测，不好说。

海参崴渔夫：我最感兴趣的是，160万美元的奖金。160万美元啊！160万美元啊！！

文奇：一年前的一排DotA，现在的一排《英雄联盟》，明天的一排《Dota 2》。

潇瑶容與zkkpal：一眼看过去就是英雄联盟和DotA的合体……

GATANA：相信Valve做出来的都是好东西。

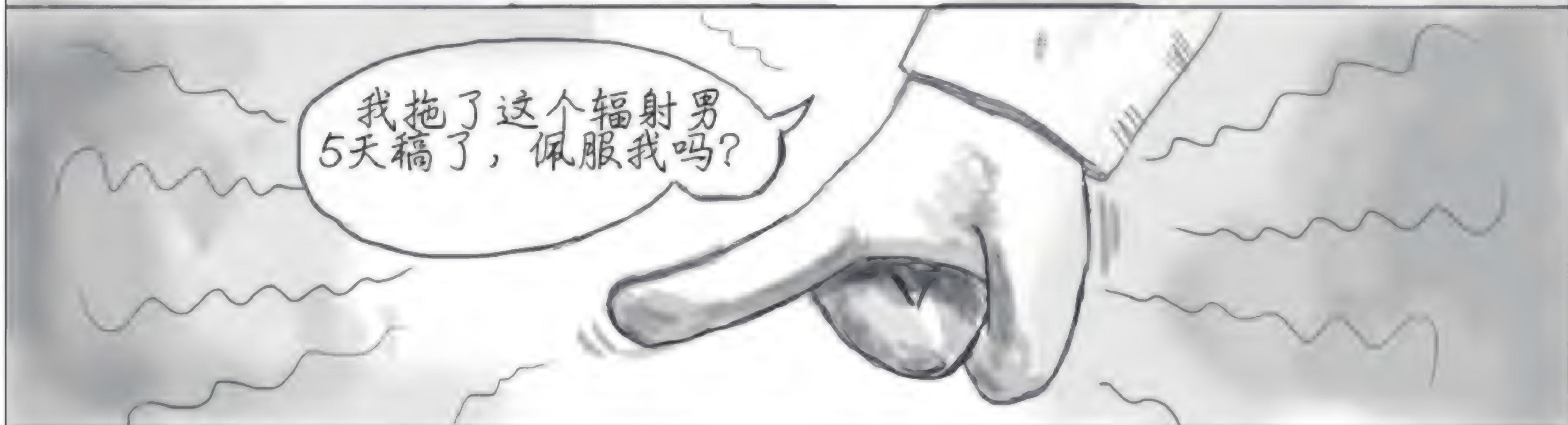
菜鸟竟然：不管怎么说《Dota 2》的出现给DotA这个游戏正名了。Valve还是要比暴雪看得长远啊……

胡明明：任何游戏只要走上竞技的道路，不可避免的都要成为或大或小赛事的项目，这是必然，绝非偶然；冰蛙的《Dota 2》一旦也变成了这样，相信对于这款游戏是非常有好处的。

周礼斌：好久没关注DotA，最近在Steam上面参加《Dota 2》的邀请测试才发觉《Dota 2》快要上市了。中国选手能在国际赛事上获得荣誉是好事，如果能再创辉煌更好。下面说下我对《Dota 2》的感觉，在Steam上看了几局，也玩了下，感觉《Dota 2》画面还是不错的，在系统方面和LoL比较接近，节奏不如HoN的干脆利落，也许是我HoN玩多了。

大软话题是2012年《大众软件》编辑部与读者们互动的全新方式，以下话题来自腾讯微博，每周更新。请登录以下网址参与#大软话题#：http://t.qq.com/k/大软话题





你弱爆了，我的漫画
拖了这个IKEA人20天，
到现在他还在催我。

你们俩别丢人了，
我的稿3年前就该给
中间这个胖子了。

CAESARZX

攻城湿

■编辑部的故事之拖稿大王 ■作者：CaesarZX

通灵男孩诺曼
ParaNorman



前段时间，3D打印机凭借着在TED的几段演示视频迅速声名大噪，正在人们讨论这个技术的应用领域时，好莱坞已经将其纳入电影工业。《通灵男孩诺曼》便是第一部采用彩色3D打印机制作角色面部的影片。

目前CG动画技术已经非常成熟，但观众仿佛对此有些审美疲劳，反而定格动画这个并不多见的动画片种成为了最近的香饽饽。从《鬼妈妈》和《玛丽和马克斯》的热门到2012年暑期档《神奇海盗团》的风靡，都证明了观众对定格动画的喜爱。况且已有《鬼妈妈》拍摄经验，山姆·菲尔从一开始就知道，想做一部给儿童看的僵尸电影，就非定格动画莫属。当然因为本片的架空背景，一些后期处理包括CG技术仍然是必不可少的，即便如此，它依然带有浓浓的传统手工魅力。

虽然这是一部面向儿童的电影，但它在幽默里也蕴含着不少黑暗元素。很少有电影能如此大手笔、大气度地处理生和死这样的议题，也很少有电影像本片一样如此直接地甚至有些粗鲁的面对死亡。

当然，抛开生与死的探讨，影片给人印象最深的莫过于那些细致、精湛的定格动画。为了达成出色的视觉效果，剧组付出了很多心血。主角诺曼拥有8800张不同表情的脸和配套的眉毛与嘴巴，能为诺曼变化出150万种独立的不同的表情。为了搭建小镇的外景，剧组制作了一条有300英尺长的小路，并在路的周围制作了2000多棵树。诺曼穿的那件T恤，一共用了102针才被缝制出来。其中领口的环节就缝制了48针。诸如此类，这种新技术和老手工混搭的拍摄流程，成为了影片的一个特色。P



蒂莫西的奇异生活
The Odd Life of Timothy Green

吉姆及辛蒂是一对无法生育的夫妇，终日希望能有一个孩子。但他们并没有去“XX不孕不育医院”，而是将自己的期望写下来，装进盒子，埋在后院。在一场电闪雷鸣暴风雨过后，他们欣喜地发现，一个小男孩出现在他们家门口，自认是他们的孩子，一段奇妙的故事就此展开。

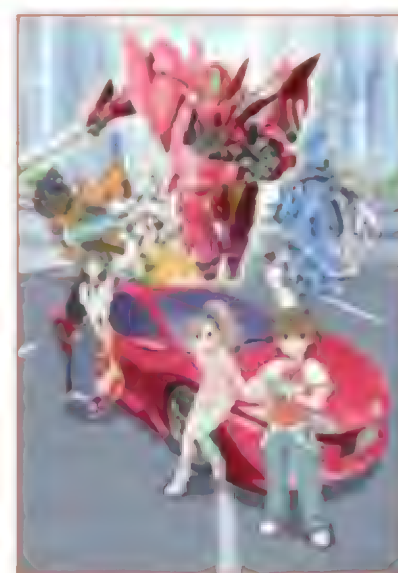
在这部超现实喜剧里，两位主演出色地塑造了一对完美的父母。珍妮弗·加纳作为一个母亲，在影片中很有人情味，对母亲这一角色的拿捏恰到好处。而乔尔·埃哲顿虽然没有孩子，却很有喜剧天赋。影片对超现实元素的表现也恰到好处，传递出的信息温暖人心，结尾更是让人动容。值得一提的是，本片是珍妮弗·加纳第二次在电影中扮演不孕的角色。第一次是在《朱诺》中，她扮演了一个不能怀孕，希望能领养一个孩子的母亲。P



稍安勿躁
Let It be

在几个月前，很多媒体陆续报道了一些人离开奋斗打拼的一线城市，回到家乡安稳度日的故事，这让“逃离北上广”一时间成为了社会热点，本片也与这个主题有关：3个承受不住大城市生活压力的青年逃离“北上广”，来到大宝村，在这里见到很多匪夷所思、扑朔迷离、荒诞的人和事。他们还将面对新的生存问题与错综复杂的情感。为理想和生存苦苦挣扎，被社会淹没，不知何去何从，正是影片中3个年轻人的真实写照。

本片选择京郊艺术村宋庄小堡为实景拍摄场地，这里有着浓厚的人文艺术氛围。在剧中，一位前卫的艺术家与女主角在大宝村邂逅之后，上演了一段浪漫唯美的“桃源恋曲”。在描绘艺术家群落题材方面，国内一直没有一部能打动人心的作品，希望本片能够填补这个空白。P



超速变形伽罗Z
超速変形ジャイロゼッター

《超速变形伽罗Z》是Suqre Enix推出的卡片游戏，动画版于今年10月开播，小学生轰驱流，与他青梅竹马的凛音和初中部的速水俊介被选为神秘机器人驾驶员，将继续为我们带来激烈喧嚣的战斗。

本作制作班底相当豪华，动画将由A-1 Pictures负责制作；曾执导过“高达”“勇者”等系列的高松信司担任监督一职；曾负责《攻壳机动队S.A.C》《交响诗篇》等作品的佐藤大担任系列构成一职；音乐由大人气作者家佐藤直纪负责。剧中的机械“伽罗Z”更是集结了多位著名机械设计师设计，比如石垣纯哉（高达）、渭原敏明（全金）、海老川兼武（高达、全金）、河森正治（Macross）、常木志伸（攻壳）等；声优方面也毫不逊色，田中理惠、井上麻里奈，都是“声控”们耳熟能详的名字。P

死魂盒
The Possession

在《死魂盒》的故事里，小女孩艾姆在邻居的后院大甩卖中挑到了一只木盒子，在将其打开之后，她的行为变得越来越奇怪，还充满了暴力倾向。经过犹太拉比指点后，她的父母终于发觉，这只盒子是用来盛放恶灵的，而这个恶灵会吞噬掉它的主人……

本片改编自《洛杉矶时报》记者莱斯利·戈尔斯坦的纪实类作品。影片中的“死魂盒”原型在现实中也确有其物，曾被放在eBay上拍卖，然后被一个二战大屠杀的幸存者买到了美国。据说，这个盒子里装载着恶魔的灵魂，围绕在它的周围，传说和各种惊悚的故事不断。经过十几年的转手和倒卖，这个盒子被一个叫做凯文·曼尼斯的人买下。曼尼斯是本片的监制山姆·雷米的老朋友，他和雷米讲了很多关于这个盒子的故事（这些故事后来成为了影片的素材），后者对这个盒子也欲拒还迎，拍摄了经典恐怖片“鬼玩人”系列的他曾表示，监制这部电影，让他有灵魂出窍的感觉。而男主角的扮演者杰弗里·迪恩·摩根对盒子同样敬而远之。他说：“拍摄前，我做了点研究工作，我看到的那些资料让我非常害怕。而且我女朋友也和我一样，有的时候惶惶不可终日。在拍摄电影的时候，我都避免要和真的恶灵盒接触。”



在影片的拍摄过程中，还真的发生了一些离奇的事件。导演奥勒·博内代尔在拍摄现场站到了霓虹灯的下面，结果所有的灯管都爆炸了。在他们拍完电影后，存放拍摄道具的仓库起火了，整个仓库都被烧成了平地，即使是当地的消防局也没有办法判断出起火的原因。这一系列巧合，让更是给本片蒙上了一丝神秘色彩。



阿修罗
アシュラ

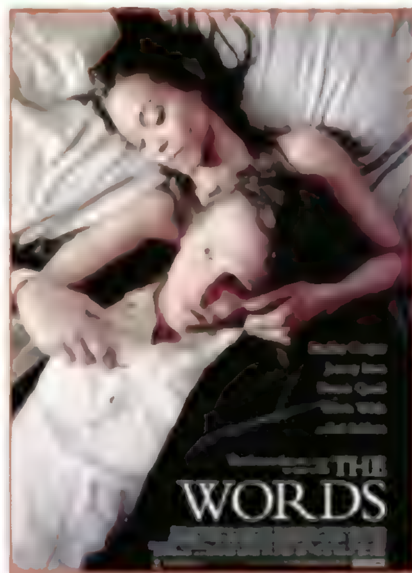
《阿修罗》漫画原作于1970年开始在《周刊少年Magazine》上连载。故事讲述了在民不聊生的室町时代后期，主角阿修罗出生悲惨，生性残忍，却因为一个少女的救赎而免于走上邪路，此后出家修行，最终成为一代高僧。作品对生与死、人生的价值和人的价值观都有深刻的探讨，曾一度引发热论，被指责为有害书籍。时隔40年，这部漫画终于被改编为同名剧场版动画。“沧桑”的原著并不会影响到动画的画面表现，本片将采用前无古人的全新表现方式。用CG技术将水彩画活动起来，将古典与现代科技融合在一起，给人一种焕然一新的视觉享受。作为一部独特的时代剧动画电影，本片还未上映就已经受到国际上的关注——法国国际动画电影节已将该片提名为“最优秀长篇动画”。



K
K

《K》不仅是续作如云的10月新番中难得的原创作品，更是下半年最神秘的动画。直到9月，官方都没有公开本作的剧情简介和角色设定，但超豪华的声优阵容让本作吸引了无数眼球，像什么樱井孝宏、福山润、中村悠一、杉田智和、小野大辅、堀江由衣，可谓男女通吃。

《K》由7名匿名小说家组成的革新的作家集团联合打造，除了剧情仍然是个迷以外，官方目前倒是放出了不少诚意十足的情报，比如两首印象歌曲及主题曲、4弹质量非常高的PV，画面质量直逼剧场版动画，人设非常赞，男的美型女的漂亮，战斗场面也相当热血。与此同时，官方也陆续公布了漫画和小说的消息。在这样的立体“攻势”下，可以预见，在金秋10月，本作必将在动漫爱好者圈子内掀起一阵热潮。



妙笔生花
The Words

罗里·詹森曾经是一位畅销书作家，被读者和圈内寄予很高期待。但在出版了几本畅销小说后，他的才思却很快枯竭。为了寻找灵感和减少生活成本，他从原先的住所搬出来，租住到一个小木屋内，却在这里发现了一本讲述1940年巴黎爱情故事的手稿。这本注定要惊世骇俗的手稿，因为未知的原因被时间遗忘，凭借这部手稿，詹森爬到了美国文坛的顶点。然而，随着小说出版后，影响力日益增大，这部手稿所描述的故事并非虚构，而是确有其事、其人。很快与原作者有关的朋友、后代甚至敌人都找上门来，詹森面临着巨大的考验。

本片的剧情编排十分紧凑，在两小时不到的时间里，把手稿中的几段爱情故事表述得淋漓尽致，还颇有悬疑和惊悚的看点，算是近期不得多的剧情片。

致命急件
Premium Rush



在超级英雄满天飞，蜘蛛侠都开始送披萨的时代，将镜头聚焦到一个骑自行车的快递员身上，似乎并不是一件明智的做法。但也正因为如此，当平凡的快递员遇到各种极限元素时，才让影片显得极富张力。导演大卫·凯普曾经编写了《碟中谍》《侏罗纪公园》《蜘蛛侠》等大片的剧本，如何在平凡的故事里加入极限元素正是他的拿手好戏。凯普坚信自行车在人群和车流之间的穿梭，将带来不亚于蜘蛛侠在高楼间飞荡的刺激。

在影片中，快递员威利有一辆非常顺手的自行车，这让他能以很快的速度行驶在复杂的路面上，在拥挤的街道穿行。威利的自行车没有刹车，这让他养成了遇到特殊情况就加速冲上去的习惯（也为之后的诸多精彩桥段埋下伏笔）。一天，一位年轻女子给了这位快递员一封信件，要求他在90分钟内把信件送到唐人街。威利在途中险象环生，还遇到了一位试图得到信封的便衣警察。当威利终于发现信封中的惊天秘密时，一场自行车与时间的生死赌注在曼哈顿上演了……

值得一提的是，在1998年，一个叫做乔·奎克的小说家出版了一本小说《终极速递》，华纳曾试图拍成电影，最后却将其搁置。如今的《致命急件》虽然与《终极速递》有不少出入，但奎克想办法弄到了本片的初版剧本，与他的小说如出一辙。奎克因此将索尼公司和本片的相关工作人员告上了法庭。本以为自己能轻易胜诉，但现实是，和主流制片厂打版权官司的作者，因为复杂的调查取证、制片公司的强大背景和庭外和解，几乎不可能胜诉。奎克也没能打破这个“管理”，他的诉讼最后不了了之。



R2——返回基地
R2B: Return to Base

性格桀骜的飞行员泰勋在空中表演中使用了被明令禁止的飞行技术“无引擎减速”，被调到新的飞行队。在那里他结识了新的朋友，并被一名竞争对手打败。正当他积极准备，打算在下一次空中射击比赛中一雪前辱时，随着一架不明敌机的突袭，整个半岛陷入了阴谋漩涡中……

本片号称韩国版《壮志凌云》，为了强调真实性，主演Rain在空军航空宇宙医疗院接受了航空生理训练，并体验了飞行员的真实生活，甚至还通过了普通飞行员都感到困难的加速度训练测试，剧组特别采用F-15K和TA-50两款战机实景拍摄，并将高空战斗场面移植到首都上空。当然，实景取材还需要特效技术的支持，剧组特别邀请了《盗梦空间》的特效团队，后期制作长达10个月，力图为观众呈现精彩的视觉效果。



JOJO的奇妙冒险
ジョジョの奇妙な冒険

从上世纪80年代一路走来的漫画迷们，对《JOJO的奇妙冒险》多半不会陌生。与大众耳熟能详的《龙珠》相比，《JOJO的奇妙冒险》固然没有达到前者的知名度，但因为极广的空间跨度、极宽的知识覆盖面、极其复杂的故事结构而在漫画爱好者心中奠定了极高的地位。此次动画化，也算是圆了众多爱好者的梦想。

“JOJO”全篇作品以“歌颂人类”为主题，是一部描绘了乔斯达一族与变成邪恶吸血鬼的迪奥及其后继者们横跨200多年战斗的大和群像剧。目前这个系列总共由8部构成，正在连载中，单行本于日本累计销量已经超过了7000万册。对新生代读者来说，“JOJO”那粗犷的画风或许并不能符合他们的口味，如今动画版既能传神地再现漫画的神韵，想必动起来的画面也能为这个系列赢得更多粉丝了。



浪客剑心
Rur-ni Kenshin

本作的原作就不必做太多介绍了，作为单行本5000万册的人气漫画，即便原著连载结束已有13年之久，《浪客剑心》的魅力依旧不减当年。这些年来TV动画、OVA、剧场版、游戏、CD、公仔都没少出，此次真人版，也算是万众期待了。

鉴于动画与真人的视觉效果上的不同，真人版绯村剑心的头发从红色改成了茶色。真人版的剧情并未完全遵照原著脉络进行，而是将不同章节的精华片断与人物巧妙融合在一起，汇集成略显陌生而又为漫画死忠们津津乐道的经典全新故事。作为一部格斗占很大比例的作品，导演在明知不可能挑战原著的情况下，仍力求将动作长片做到最佳，尽量主张演员亲自上阵，最大幅度减少CG的应用，以凸显写实的魅力。当然漫画迷是否能接受这种“写实”，就另当别论了。

我们恨Valve的10件事

我们恨你，恨你让Gordon博士和Alyx小妮子下落不明，恨你让我们仍然困在GLaDOS那海量的测试房间里，恨你让我们卷入了天辉与夜魇的战争，恨你猜透我们玩家的心思，恨你罔顾我们的呼声，最可恨的是，有太多次，我们无法恨你。



我们恨Valve，是恨里带着爱，爱里带着哀愁，心里憋着劲，满脑子纠结，胸中怀着一团火，又不时发出一声叹息。G-Man你这些台词要原封不动打还给你啊！

■湖南 Dawn

No.10 出场太惊艳

1997年，FPS诸侯并起，都虎视眈眈地盯着卡马克的《雷神之锤Ⅱ》（Quake Ⅱ），却不料视野之外的《半衰期》斜地里刺出，博得满堂喝彩，在当年E3被40多家媒体冠以“年度最佳游戏”头衔，翌年发售后至今已名垂青史。可恨的是，Valve在那年夏天前还是个籍籍无名的新制作组，两位从微软出来的百万富翁组起了一个由各种怪咖或天才组成的班子，无一人有游戏开发经验，用的是改写了70%的《雷神之锤Ⅱ》的引擎，几经跳票，在发售前一年还秘密废弃了既成开发成果重新来过，所以这种妒恨的心态就像“隔壁家二小子咋就发了呢？”

技术控卡马克曾不屑地说，FPS和爱情动作片一样，剧情无关痛痒，要的就是迅速进入正题。Valve却将剧情体验作为核心竞争力，先进的脸部骨骼动画和聪明的AI都是为剧情服务的。这是避实击虚，也正是FPS进入新阶段的一大要义：“给我一个故事，看在上帝的份上，把它讲得有趣些！”

No.9 组织太松散

Valve的办公环境优雅舒适，设备齐全，只有一样东西是不配备的，那就是老板。Gabe Newell是老板吗？算不上，他是常务董事、客服前台、亲善大使、首席发言人、精神领袖、攻击靶标，执掌大权。但他不能扣工资，员工们相互评出能够创造最大价值的组员，以此决定薪酬；他不能解雇人，员工去留由其自身意愿或集体讨论决定。

股东是老板吗？没有股东，Valve完全私有，没有一分钱外部资金，Valve全权掌握着自己的轨迹，就如其员工掌握着自己及其办公桌的轨迹——办公桌下面都装有轮子，随时可以和革命同志拼桌组团来做新项目。他们无需对出资人和股价负责，他们的项目工期可以无视财务报表和玩家嫌快嫌慢的愤慨（当然《求生之路2》抵制小组那两位觉得太快了），2007年末他们还停掉所有常规开发，开展了一场持续数月的头脑风暴。真是有组织，无纪律，你们领导呢？

No.8 野心太宽泛

今年3月，有爆料称Valve在打造高端硬件平台“Steam Box”，后被辟谣。6月，Valve确认将与美国电影人Shane Acker利用游戏引擎制作一部动画电影。7月，根据网友爆料称，在Steam的Android应用中搜索选项下出现非游戏类内容，传Valve将会将业务扩展到应用软件发行上来以回击Windows Store。8月，眼尖的网友发现Valve注册了gamerlifemovie.com，以及gamerlifethemovie.com两个

网站，或将“染指演艺事业”，更可能与Valve在去年9月启动为推广竞技而拍摄的玩家纪录片有关。9月，Valve放出一份招募广告，称急需“具有‘产品设计和大量生产、人体工学、适用性、美观方面’专长的人”，疑似在组建硬件开发部门。Gabe还透露Valve正在开发一项便携式体感技术（Wearable Computing），甚至可以用舌头去爆敌人的头。

“传”“或”“可能”“疑似”“爆料”，镜花水月，雾里看花，种种讯息透露出Valve似乎将张开羽翼，在更宽泛的领域有所作为。若未来真是如此，虽然Valve的确有好些拳头产品，然而这个非传统层级架构、不到300名雇员的单位真有能量在从未涉足的领域成功拓展业务、创造新价值么？Gabe不就曾说过么：“如果在每个领域和潮流里都试图干出一番事业，我早就破产了。”

No.7 行事太神秘

解谜是与政府机构作对，剧透是与全民为敌。Valve不会像暴雪那么反人类一般地慢工细活，但也绝不会像暴雪那样公布作品后让玩家三年又三年地等待，按传统，Valve不到确定上市日期绝不会轻易泄露一点风声。例如《半衰期》发售后1年，《半衰期2》其实就已开始召集人马，着手绘制手稿草图和进行新技术试验，2002年，Gabe还控制住了为庆祝1代面世4周年而公布该作的冲动，雇员们连回家过年都不能跟亲友透露他在做什么。于是，只能靠神通的网友来攻破森严壁垒的保密防线，《半衰期2》宣布跳票后没几天，就被潜伏在内网中的“老鬼”窃取并于网上公布了可玩的源代码，《传送门2》还未公布，“光圈科技”的创始人Cave Johnson一角就被泄密。

或许是对报复跳票的黑客事件心有余悸，或许是不愿再过早地告别睡眠，Valve才不愿在游戏有谱前就揭晓答案。于是望眼欲穿的玩家总将路人作萧郎，笃定Gabe接受采访所说的“Ricochet 2”项目就是《半衰期3》。厂商打死也不说，玩家就自己完成了“可控泄漏”式的饥饿营销。

No.6 类型太单一

如果不计《异形杀手》（Alien Swarm）和《Dota 2》，在Valve的开发游戏清单上是清一色的FPS，如果将MOD作品也计入，FPS的数字将更加庞大。一个公司将一种游戏类型做到极致，是一种天赋，也是一种诅咒。当年以《半衰期2》为代表的Source引擎FPS相继面世后，擦干呕吐物继续鏖战成了一道亮丽的风景线，真是好讨厌的感觉。

Valve家FPS区别于绝大多数充斥着爆炸与火药的同类









（左上图）《半衰期》的横空出世正如G-Man的那句经典台词："正义之子面对有悖常理的世界，会让世界天翻地覆。"
（左下图）在《半衰期》完工时，Valve组员终于敲碎了在办公室里挂了两年的一只猎头蟹，他们约好了只有到完工之日才能弄死它的
（右上图）体制隐形，管理架构扁平化会将大部分耗在层级沟通的产能转移到生产环节上来
（右下图）望眼欲穿的玩家们从《军团要塞2》的闹新春迎圣诞宣传材料中也能解读出隐藏信息……您知道当年那个火星人脸是怎么来的吗？

产品，TGFC网友tntforbrain如此形容：“我觉得就好比是看惯了一大堆模板套路堆出来的少年漫画后，突然看到《全职猎人》和《JoJo奇妙冒险》那样的感觉，那是颠覆性的思想冲击。”

No.5 组队太取巧

《反恐精英》是两名年轻大学生制作的MOD作品，《军团要塞》的前身是“雷神之锤”的MOD作品，《传送门》和《传送门2》的灵感分别来自于DigiPen学院的两组学员的毕业设计作品，在学院的“4月职场”上，Valve一纸邀约将他们招入麾下。细究之下，好像不少Valve游戏并非直系血统，发现创意然后收编，有玩家就戏谑Valve乃业界毒瘤也，这不，他们2年前就挖走了抱怨暴雪管控过严的“冰蛙”，开发《Dota 2》这一从未尝试过的游戏类型，还赢得了“DotA”的商标使用权。

大家都是因为爱而走到一起，IceFrog愿意加盟，是认为“我去那里可以继续体现出我的价值”。北美大学计算机人才储备丰富，Valve能慧眼识珠，更有着强大的创意整合能力，才成就了这支最怪异的研发团队，其中有伞兵、披萨送货员、律师、牙医、三流歌手，Gabe自己则是一个满身赘肉的辍学生。

No.4 品位太异趣

10年来，每个Valve游戏的玩家在进入游戏前都不得不面对一个左眼嵌进红色阀门的诡异男人形象，看着都疼。2007年，这个Logo帅哥被换成了一个头颅浑圆、脑门铿亮的光头黑大汉，是“黑熊般的一身粗肉，铁牛似的遍体顽皮”，背对屏幕，脑门上开了个阀门，酷似《求生之路2》中的“Coach”，将表情深藏在阴影之中。听了十多年的低沉配乐与惊悚的新Logo从未如此贴切，《求生之路》玩家反映，还没正式进游戏就被吓尿了。而在《Dota 2》的开头，这个黑胖子竟缓缓地侧过脸来，那张饱满的脸开始现出轮廓……

事实上，这两个Logo动画都基于“Open your mind, Open your eyes”（打开思路，扩宽眼界）的公司宗旨，怎想出来是这样让人瘆得慌的效果。Valve却大异其趣，他们还觉得阀门帅哥太标致了点，于是到西雅图的Broadway区抓了个壮硕路人拍成阀门黑胖。

No.3 领导太随性

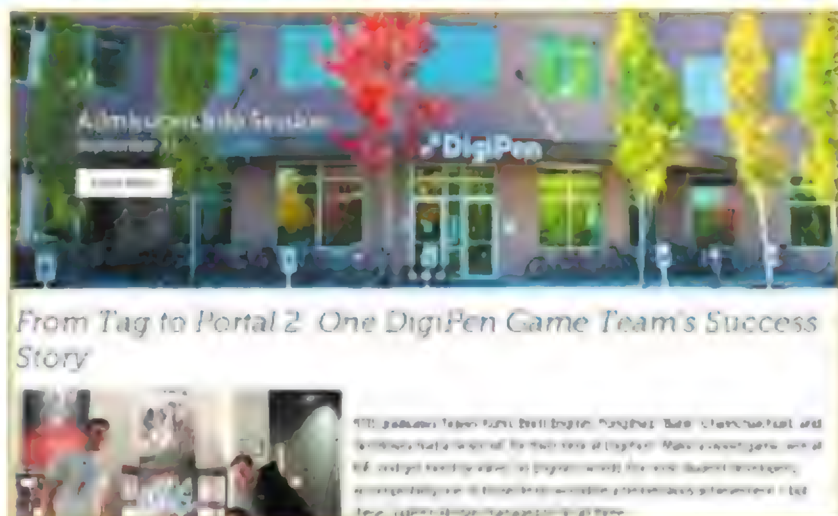
《半衰期》大获成功后，联合创始人Mike Harrington开着大船和妻子周游世界去了，沮丧的Gabe成了Valve唯一

（左上图）每到一定时间就会有Valve的神秘原画以各种渠道流出
（左中图）CS的成功可以说是借鸡下蛋，但是好鸡也有功劳
（左下图）美国DigiPen理工学院为Valve输送了好几位设计天才
（右上图）这黑大汉不是脑后插管的墨菲斯，不是削发明志的Gabe本人。我问你，你怕不怕？
（右下图）被Valve洗脑的两位《求生之路2》抵制小组的小将











的顶梁柱。在微软赚够了养老钱，却转行做游戏而不是在爱荷华州买个大农场，《半衰期》后期返工，制作组资金紧张还自掏腰包，这是先见之明，更是理想主义。

Gabe 9岁时，程序员妈妈就指引他长大要做系统分析员，但直到34岁，他才正式投入到值得奉献一生的行业中来。他喜欢游戏，喜欢玩家，他会尽可能多地亲自回复每天收到的数百封玩家邮件，不管问题有多奇怪。他声称选择登陆PS3是因为Xbox 360系统是封闭的，PS3当时又放开了对Steam的准入限制。心里装着玩家，“因为他们会给你钱。”Gabe笑着说。

No.2 Steam太吸金

Gabe在2006和2007年分别进行了两场角膜移植手术，但之前因遗传病所导致的半盲视力并不影响他在业界的高瞻远瞩，现在iTunes Store推广网络发布销售系统、App Store从发行商那里为势单力薄的开发者们抢一杯羹，其实Valve在7年前就开始在PC游戏业扮演这样的角色，今天Steam已占据了PC游戏数字发布业务的7成。

有玩家将局域网连线功能的消亡归罪于Steam的蒸蒸日上：“因为它的存在使想联机玩游戏朋友们入了正版！”Gabe认为人们喜欢盗版是图方便，阻击方式不是引入反盗版技术，而是为客户提供比盗版产品更好的服务，于是每当优惠促销、老游戏重上货架，圈子里一定会有玩家奔走相告并大肆血拼，然后像和珅大人一样自责：“我怎么就管不住自己这双手呢！”

No.1 数学太差劲

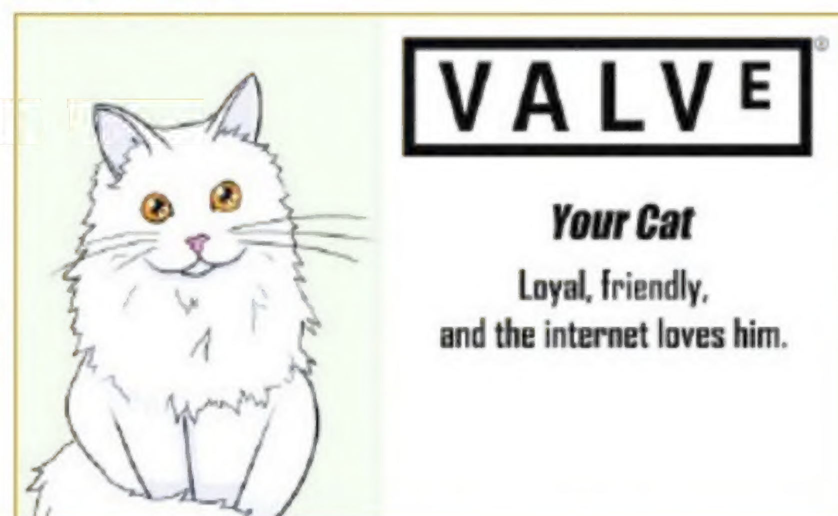
《传送门2》中那个腹黑个性球Wheatley曾有一段台词被果断删掉：“刚才有个拿着公文包的家伙来找过你。”Valve明白，如果这类暗示太多，醒过神来的玩家就会咆哮：“快给我们《半衰期3》呀，你们这群混蛋！”

数数看，Valve所有产品线的最新一代顶多就止步于2代，《半衰期2——第二章》中还有俩2。我们甚至怀疑Valve在开策划会时是不是首先就历数前作，看还有哪款正传或MOD能制成2代，若真如此，Gabe口称正在“尽可能透明开发”的神秘大作“Ricochet 2”莫非真是10年前那款“跳跳人大战”游戏的续作？Valve一向藏着掖着的作风才使得《XX的最后时刻》读来令人感慨唏嘘，或许等尘埃落定，真相大白，Valve终于跨出的一小步足以慰藉玩家们焦灼的等待，然后……进入下一阶段的漫长等待……

弗地冈人的爪子！Chell的靴子！狙击手的帽子！给我们3代呀，你们这群混蛋！



（左上图）欢迎，欢迎来到Steam。你已选择或应要求移居到地球上目前最好的一个销售平台和玩家社区。我们的恩主也对城中的一切提供了周到的考虑。不管你是定居于此，或者只是匆匆过客，欢迎来到Steam
（左下图）这就是10年前的那款《Ricochet》，其实也有很多延伸开发的创意所在
（右上图）Dorkly.com上的一幅漫画将各大游戏厂商拟人化，Valve就是可爱的小猫咪，您同意吗？
（右下图）iG战队在西雅图第二届《Dota 2》国际邀请赛上夺魁







大众软件旬刊
2012年10月中 总第418期

主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥
范锴 罗玄 黄利东 毋羽 赵博 吴昊 李淑君
本期责编汪澎
电话010-88118588-1200
传真010-88135597
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市100143信箱103分箱
邮政编码100143

广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电话010-68271996、68272656
传真010-88135597
读者俱乐部010-88135623

发行部陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电话010-88135613
传真010-88135614

平面设计林静 韩沂杏 陶蕊 平龙飞 汤瑛 张子祚
印刷北京盛通印刷股份有限公司
刊号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号082-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2012年10月8日
定价人民币10.00元

理想主义



本期读者朋友们可以看到4个专题，如果你能小小地感慨一下，比如说“好多专题呀”之类的，我们就是再辛苦也值了。

接着要着重说一下《Valve新员工手册》这篇专题，其实这本新员工手册流传到网上，也有一段时间，感兴趣的人自然都看过，至于看过之后会怎么想或者说能学到什么，就真不好说了。

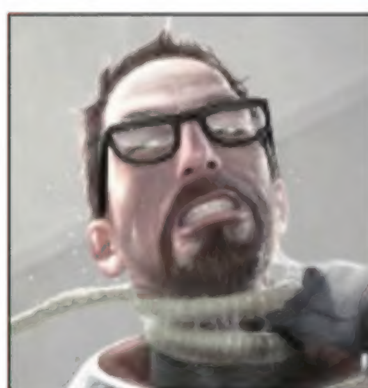
也许你在这本手册中看到了一些让你惊异的内容，好吧，去除掉东西方文化的差异的影响，其实你完全可以把它看成一本搞笑手册，前提是你理解了它最核心想表达出来的意思，那就是给员工一个宽松的环境，让员工可以发挥最大潜力。道理说的简单，大家也都懂，但真正做到并不容易，想想有多少英雄好汉都倒在了财务报表前。这种无压力的宽松，其直接根基就在于“Valve自负盈亏，我们甚至从未对外融资”这句话。这其实是很让人纠结的一件事，是“做好游戏，用来赚钱”还是“圈一笔钱才能做好游戏”，便如同是“先有蛋还是先有鸡”一样。

当然正如专题中所反映的，Valve也并非什么都好，员工手册也有些理想化的成分，但是这仍旧可以令人感触颇深。做媒体这么多年，看到过那么多家曾推出过各种好游戏的公司（小组）消失，还真是让人心酸呐，希望Valve能在自己的道路上越走越好。

欢迎登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及新浪和腾讯微博大众软件果然棒（@popsoft），2012年的“大软”官博将每周推出热门话题，与你互动。

蓝星
say@popsoft.com.cn

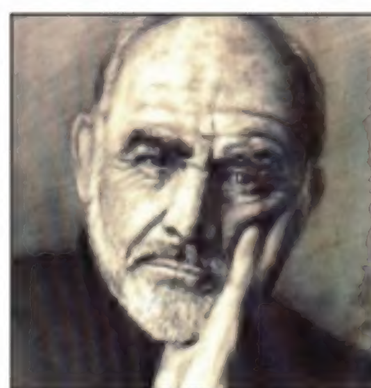
下面是“责编大家谈”环节……



恨Valve的
戈登·粉杖
我透露一个小秘密，蓝星老爷看完员工手册的打样后就瞎了……



恨Valve的
巴尼·浮云
我一定是喝了联合军的问题水，我开始发烧、咳嗽……



恨Valve的
digbreen
这期做完我只剩下了半条命……



恨Valve的
Oracle-Man
呵呵，谁说我晕3D？谁说的？呵呵呵呵……

NEXT ISSUE
下期强档
断剑——蛇妖的诅咒

爵士终于有所行动了！英国游戏厂商Revolution Software近日在Kickstarter上展开募集活动，为的是得到足够的资金继续开发经典点击式冒险游戏“断剑”系列的续集《断剑——蛇妖的诅咒》。Charles Cecil老爷同时公布了游戏的首段预告片，完全是原汁原味的“断剑”。那些要流下泪来的AVG死忠们，请关注我们的独家前瞻。



Start

Popsoft Magazine

每个方块中，
都有你们和我们。

大众软件杂志
电脑应用与娱乐的第一选择

19
出片日

上班

午休时间
11:30 - 13:00

总体进度 ▲ 72%
专栏评述 0%　特别策划 75%
专题企划 100%　评游析道 90%
预计完成时间 24:00

UEFA EURO2012 POLAND-UKRAINE

SOUTH GAMING WEEKLY
南方游戏周刊

强档攻略

评测室

评测样品

放松

Desktop

抓狂的专题组

START DREAMING
DREAM STORE
SETTINGS
DREAM DIARY
INFORMATION
小憩

专栏评述
作者失联中
责编无奈中
Sting的焦虑

写作

灵感

最佳应用

出片结束

邮发代号：082-726
售价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN